

**REVITALISASI DESAIN RUMAH DINAS LOKANANTA
SEBAGAI *CREATIVE MUSIC HUB* DI KOTA SOLO**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK



KETUA PENELITIAN:
DHIAN LESTARI HASTUTI, M.Sn.
NIDN: 00630037501

ANGGOTA PENELITIAN:
AHMAD FAJAR ARIYANTO, M.Sn.
NIDN: 0020097207

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA 042.01.2.400903/2019
Tanggal 5 Desember 2018
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian (Penciptaan Seni)
Nomor: 6824 /IT6.1/LT/2019

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
OKTOBER 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik: Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokanantasebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo
2. Ketua
 - a. Nama Lengkap: Dhian Lestari Hastuti, M.Sn.
 - b. NIP: 197503302008122001
 - c. NIDN: 00630037501
 - d. Jabatan: Lektor
 - e. Fakultas/Jurusan: Seni Rupa dan Desain
 - f. Alamat Kantor: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta
 - g. Telp/Faks: 0271-647658/0271-646175/08522909 8080
 - h. Alamat Rumah: Bukit Permai Regency B-2, Mojosongo. Solo
 - i. Email: hadomiku@yahoo.co.uk
3. Lokasi Kekaryaan: Manahan - Surakarta
4. Jumlah Anggota Peneliti: 1
 - a. Nama Lengkap: Ahmad Fajar Ariyanto, M.Sn.
 - b. Jenis kelamin: Laki-laki
 - c. NIP: 197209202005011001
 - d. NIDN: 0020097207
 - j. Jabatan: Asisten ahli
 - k. Fakultas/Jurusan: Seni Rupa dan Desain
 - l. Alamat Institusi: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta
 - m. Telp/Faks: 0271-647658/0271-646175/081390334332
 - n. Alamat Rumah: Jl. Blewah XIII, No.3 Kr.Asem, Laweyan
 - e. Email: leahfajar@yahoo.com
5. Lama Penelitian: 6 Bulan
6. Pembiayaan: Rp. 18.000.000,00
(Delapanbelas juta rupiah)

Surakarta, 30 Oktober 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
ISI Surakarta

Joko Budiwiyanto S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001
NIDN 0008077203

Ketua Peneliti

Dhian Lestari Hastuti, M.Sn
NIP. 197503302008122001
NIDN 00630037501

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet M.Hum
NIP 196705271993031002

REVITALISASI DESAIN INTERIOR RUMAH DINAS LOKANANTA SEBAGAI *CREATIVE MUSIC HUB* DI KOTA SOLO

ABSTRAK

Penelitian ini mengambil judul Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokananta sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo. Penelitian artistik ini sebagai upaya mempertahankan bangunan cagar agar tetap berfungsi sebagai pendukung aktivitas Lokananta Studio sebagai *Indonesia Music Heritage*. Rumusan masalah dalam penelitian artistik adalah 1) Mengapa Mess Lokananta Studio perlu direvitalisasi sebagai *Creative Music Hub*? 2) Bagaimana kebutuhan pola desain interior dalam konsep revitalisasi desain interior Mess Lokananta Studio sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo? 3) Bagaimana alternatif tema desain interior yang sesuai dengan aktivitas *Music Creative Hub*? Tujuan penelitian artistik yaitu: 1) Mengidentifikasi sebab dan kebutuhan revitalisasi Mess Lokananta sebagai *Creative Music Hub* 2) Menciptakan desain yang sesuai kebutuhan pola desain interior dalam konsep revitalisasi desain interior Mess Lokananta Studio sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo 3) Menciptakan alternatif tema desain interior yang sesuai dengan aktivitas *Creative Music Hub*. Penelitian artistik ini merupakan penelitian kualitatif dengan deskriptif analitik dengan pendekatan *design thinking*. Pendekatan pemecahan desain menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi, tema dan gaya yang terpusat kepada *user center* atau pengguna. Hasil penelitian yang dicapai pada desain interior yaitu: rumah dinas di kompleks studio Lokananta sebaiknya menjadi pendukung fungsi bangunan induk Studio Lokananta dan magnet baru untuk masyarakat dan insan kreatif berkumpul untuk berkolaborasi dan mengembangkan industri kreatif di bidang musik. *Programming* ruang didesain dengan aktivitas spesifik untuk bermusik berupa studio dan aktivitas untuk diskusi serta bekerja dengan konsep dasar *co-working space* dan kafe. Konsep dasar tersebut tidak membatasi pengguna khusus di bidang musik, sifatnya masyarakat umum, agar menciptakan titik kreatif baru dengan *Creative Music Hub* Lokananta di Kota Solo.

Kata Kunci: revitalisasi, desain interior, mess, Lokananta Studio, *Creative Music Hub*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillahirabbilalamin dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan rahmat dan kekuatanNya, sehingga penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini dapat terselesaikan. Penelitian ini berlangsung kurang lebih enam bulan sejak bulan Mei 2019, dengan melibatkan beberapa pihak yang membantu kelancaran agar selesai tepat waktu. Atas bantuan dan kerjasama semua pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini peneliti sampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor ISI Surakarta, Dr. Guntur, M. Hum atas program penelitian DIPA ISI Surakarta.
2. Ketua LP2MP3M ISI Surakarta, Dr. Slamet, M. Hum atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian artistik Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokananta sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Joko Budiwiyanto, S. Sn. M.A atas dukungan terhadap pengembangan potensi dan kompetensi peneliti untuk terlibat aktif dalam aktivitas penelitian sekaligus pengabdian kepada masyarakat.
4. Ketua Jurusan Desain, Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. atas dukungannya agar peneliti lebih meningkatkan kompetensi sesuai bidangnya.
5. Ketua Program Studi Desain Interior, Ahmad Fajar Ariyanto, M. Sn terima kasih atas ijin dan kerjasamanya dalam pengembangan desain penelitian ini.
6. Hendro sebagai Ketua Tim Pengembangan Lokananta Studio atas ijin, kerjasama, dan diskusinya. Semoga penelitian ni bermanfaat untuk Lokananta.
7. Djaduk Ferianto, Musisi Indonesia dan Pimpinan Kua Etnika untuk cerita dan diskusi ide, serta cita-cita untuk Lokananta.

Terakhir penghargaan setinggi-tingginya kepada orang tua dan kakak-kakak tercinta atas doa dan dukunganya kepada peneliti untuk melakukan aktivitas apapun semua dari hati dan azas kebermanfaatan ilmu bagi orang banyak. Peneliti ini jauh dari sempurna, maka saran dan masukan sangat diharapkan. Peneliti berharap laporan ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Surakarta, 30 Oktober 2019

Dhian Lestari Hastuti

DAFTAR ISI

1. Halaman Sampul	1
2. Halaman Pengesahan	2
3. ABSTRAK	3
4. Kata Pengantar	4
5. Daftar Isi	5
6. Daftar Gambar	6
5. BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	7
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan	12
D. Urgensi Kekaryaan	13
6. BAB II TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN	14
7. BAB III METODE PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)	22
8. BAB IV DESKRIPSI KARYA	31
9. BAB V LUARAN PENELITIAN ARSTISTIK	40
10. Daftar Pustaka	41
11. Daftar Narasumber	41
12. Artikel Internet	41
13. Rekapitulasi Anggaran Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)	42
14. Lampiran	43

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

1. Bagan Design Thinking	23
2. Bagan Alur Kekaryaan	24
3. Bagan Dasar Berpikir Design Thinking	25
4. Bagan Pola Berpikir Divergen dan Konvergen	26
5. Bagan Tahapan Kerja Design Thinking	26
6. Bagan Metode dalam Tahapan Pengumpulan Data	27
5. Bagan analog tahapan Sequencing	29
6. Gambar Denah Existing	31
7. Gambar Grouping Zoning	34
8. Gambar Desain Lay Out	34
9. Gambar Rencana Lantai	37
10. Gambar Lighting and Reflected Ceiling Plan	37
11. Gambar Perspektif Resepsionis	38
12. Gambar Perspektif Area Makan	38
13. Gambar Perspektif Area Meeting dan Makan	39
14. Gambar Perspektif Area Studio	39

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Musik menjadi bagian dari 16 subsektor industri kreatif yang ditetapkan oleh Badan Ekonomi Kreatif. Industri kreatif merupakan pilar utama pergerakan Ekonomi Kreatif, revolusi industri yang bekerja dengan dasar intelektual kreatif sebagai penggeraknya. Sejak tahun 2017 Bekraf menetapkan enam subsektor Industri Kreatif unggulan.

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf) tahun ini (2017) akan fokus pada optimalisasi enam dari 16 subsektor ekonomi kreatif yang ada di bawah pengembangan lembaga negara itu. Direktur Hubungan Antar Lembaga Dalam Negeri Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Indonesia Hassan Abud mengatakan, dari keenam subsektor yang difokuskan tersebut, tiga di antaranya kriya, kuliner, dan *fashion*, menjadi prioritas dan sisanya, film, aplikasi termasuk pengembangan *game*, serta musik menjadi bidang unggulan.¹

Skala prioritas dalam enam bidang industri kreatif tersebut, diharapkan mampu mempengaruhi 10 bidang industri kreatif lainnya. Peran sub sektor bidang musik membawa pengaruh besar terhadap perkembangan sub sektor bidang lainnya, karena ke-16 bidang tersebut saling terkait dan mendukung. Musik merupakan industri cukup menjanjikan dalam dunia showbiz. Besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini menunjukkan bahwa musik punya potensi menjadi industri yang lebih besar. Bekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal.²

Dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif di seluruh Indonesia musti gencar membangun kerjasama dengan tingkat daerah, agar potensi di seluruh pelosok negeri bisa dipetakan. Jika kerja sama dengan pemerintah daerah sudah terjalin dan pemetaan sudah dilakukan, pihaknya dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif, mulai

¹<https://bisnis.tempo.co/read/861303/badan-ekonomi-kreatif-fokus-enam-sektor-ini-unggulannya/full&view=ok> diakses Sabtu 30 Maret 2019, pukul 21.05 WIB

²www.bekraf.go.id

proses kreasi, produksi, distribusi, pemasaran kepada konsumen, hingga konservasi.³

Berdasarkan kebutuhan pengembangan Ekonomi Kreatif tersebut Lokananta Studio yang berlokasi di Solo punya peran penting terhadap sejarah musik bangsa Indonesia berdiri. Lokananta adalah nama perusahaan rekaman pertama Indonesia di Kota Solo di era pemerintahan Presiden Ir. Soekarno. Berdiri pada tanggal 29 Oktober 1956. Nama Lokananta memiliki arti seperangkat gamelan yang ada di khayangan dan bunyinya merdu tanpa harus ada yang memainkan. Puluhan ribu koleksi piringan hitam karya anak bangsa tersimpan di Lokananta Studio, bahkan rekaman lagu Indonesia Raya pertama kali untuk kebutuhan siaran pembuka Radio Republik Indonesia. Begitu juga rekaman pembacaan naskah Proklamasi dari Presiden Soekarno uga tersimpan di Lokananta Studio. Ditinjau dari angka tahun berdiri Lokananta Studio termasuk dalam bangunan cagar budaya, karena usianya melebihi 56 tahun.

Kondisi saat ini Lokananta masih aktif digunakan untuk rekaman beberapa musisi Indonesia, di antaranya Glenn Fredly dan Slank. Aktivitas lainnya kunjungan para wisatawan nasional yang ingin melihat koleksi piringan hitam, bahkan melakukan rekaman bersama groupnya. Namun kondisi ini tidak cukup dapat memenuhi kebutuhan biaya operasional Lokananta Studio, meski saat ini Lembaga ini di bawah konsorsium BUMN, yang sepenuhnya menjadi tanggung jawab Percetakan Negara Republik Indonesia (PNRI).

Lokananta adalah nama perusahaan rekaman pertama Indonesia di Kota Solo di era pemerintahan Presiden Ir. Soekarno. Berdiri pada tanggal 29 Oktober 1956. Nama Lokananta memiliki arti seperangkat gamelan yang ada di khayangan dan bunyinya merdu tanpa harus ada yang memainkan. Ketua Lokananta, Miftah Zubir (sekarang sudah berganti kepemimpinan) pada acara '*Tribute to Lokananta*' pada tanggal 27 Januari 2017 menyampaikan harapannya, bahwa Lokananta dapat menjadi ruang kreatif dan tujuan wisata.

³<https://bisnis.tempo.co/read/861303/badan-ekonomi-kreatif-fokus-enam-sektor-ini-unggulannya/full&view=ok> diakses Sabtu 30 Maret 2019, pukul 21.35 WIB

"Harapan saya tahun ini Lokananta mulai menjadi *creative space* atau *creative hub*-nya kota Solo. Jadi tidak melulu soal musik, tapi juga bisa digunakan untuk streaming, bedah buku, atau pameran foto".⁴ Namun hingga sekarang harapan tersebut belum terwujud. Pendapat Miftah Zubir ini disepakati oleh Ketua Tim Pengembangan Lokananta Studio saat ini, Hendro bahwa Lokananta harus tetap hidup dan memberikan ruang kepada insan musik, baik di tingkat lokal, nasional, bahkan internasional.⁵ Hal ini cukup beralasan karena baik perangkat dan studio yang cukup memadai dan mampu menampung rekaman dalam jumlah besar hingga 200 orang. Ini menjadi kekuatan untuk pengembangan Lokananta, artinya harapan untuk tetap bertahan dan menjadi bagian dari asset bangsa dapat diwujudkan.

Hal tersebut sesuai dengan tugas dan harapan Bekraf di bidang musik untuk mampu mendorong pengembangan ekonomi kreatif, mulai proses kreasi, produksi, distribusi, pemasaran kepada konsumen, hingga konservasi. Melihat potensi dari sisi fasilitas dan infrastruktur yang ada dari gedung yang masih berdiri kokoh di lingkungan Lokananta Studio memungkinkan untuk dilakukan pengembangan ekonomi kreatif khusus di bidang musik. Hal tersebut tidak hanya fokus di area studio saja, karena Lokananta Studio memiliki lahan yang luas dan terdapat beberapa bangunan yang terbengkalai tidak difungsikan. Bangunan yang ada saat ini yang masih aktif berfungsi adalah bangunan utama di bagian tengah yang difungsikan sebagai museum, meski belum memenuhi tata kelola dan tata display sebuah museum. Di sisi kanan museum terdapat bangunan yang berfungsi sebagai studio dan ruang-ruang pendukung, serta kantor. Di sisi kiri bangunan utama ada tiga bangunan rumah dinas yang tidak digunakan dan dibiarkan kosong sampai sekarang. Pada bagian belakang tiga bangunan tersebut juga terdapat bangunan bergaya Art-Deco yang terbengkalai juga.

Tiga bangunan tersebut penting untuk diteliti karena dapat menjadi magnet bagi insan kreatif di bidang musik, di samping studio rekaman.

⁴<https://hot.detik.com/music/d-3407107/menilik-sejarah-lokananta-perusahaan-rekaman-tertua> diakses 10 Februari 2019, pukul 21.55 WIB.

⁵ Hendro (35 tahun) Ketua Tim Pengembangan Lokananta Studio dalam wawancara tgl 2 Maret 2019.

Artinya untuk pengembangan kearah aktivitas kreatif insan musik harus diteliti dan dipetakan kebutuhannya dan ditemukan potensi berikut kendala yang ada. Di sisi lain usia, Lokananta Studio sudah 63 tahun maka berpotensi untuk dikonservasi dengan beberapa konsep yang sesuai dengan standar bangunan cagar budaya. Bekraf juga memiliki tugas dari sisi konservasi, sehingga jika dilakukan penelitian dan menemukan masalah serta menjawabnya dengan solusi desain dengan konsep yang mendukung pengembangan industri kreatif di bidang musik, program kolaborasi penta helix dapat terwujud di Lokananta Studio.

Potensi insan kreatif di bidang musik memiliki rentang usia yang cukup lebar, dari usia dewasa hingga anak-anak. Dengan kata lain, pemetaan potensi pasar harus dilakukan untuk memetakan kebutuhan aktivitas dan fasilitasnya. Aktivitas, fasilitas, dan penciptaan suasana merupakan hal penting dalam mendesain infrastruktur insan kreatif, sehingga sumbangan penelitian, ide, dan desain menjadi penting untuk mendukung Lokananta Studio tetap terawat, bertahan, hidup dan menghidupi. Revitalisasi desain rumah dinas tersebut diharapkan dapat berkontribusi agar Lokananta Studio tetap hidup dan menghidupi. Konsep revitalisasi bertujuan sebagai bentuk strategi konservasi sekaligus strategi bisnis pengelolaan wisata cagar budaya yang mendesak untuk diteliti dan dilakukan, bahkan kebutuhan terhadap desain untuk Lokananta Studio agar tetap terawat dan menjadi '*living heritage*' atau *Indonesia Music Heritage*.

Desain merupakan proses awal dari sebuah kerja dari perwujudan suatu benda dalam bentuk dan kegunaannya. Desain dalam *oxford dictionary* memiliki definisi sebagai sebuah rencana atau gambar dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.⁶ Sesuai dengan spesifikasi obyek yang dirancang, maka bidang desain terbagi dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah desain interior. Dalam desain interior, desain industri, dan arsitektur, istilah ini menggambarkan semua keputusan yang menentukan bagaimana objek, ruang, atau bangunan tertentu. Ini juga dapat digambarkan sebagai penentuan bentuk,

⁶<https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>

dengan bentuk dipahami berarti setiap aspek dari setiap kualitas, termasuk ukuran, bentuk, bahan, struktur, tekstur, dan warna, yang membuat satu realitas fisik tertentu berbeda dari yang lain.⁷ Pola pikir desainer adalah memahami masalah dan fokus pada solusi. *Designers build their way forward*.⁸ Desainer membangun jalan mereka ke depan, dengan menemukan masalah dan fokus pada solusi.

Dalam istilah keilmuan, pola pikir desainer tersebut dikenal dengan *Design Thinking*. *Design Thinking* menerima gelombang perhatian baru (dan tidak sedikit skeptisisme kritis) dari berbagai profesi mulai dari desainer yang apik dan pengusaha yang berpikiran berwirausaha hingga seniman cerdas dan pendidik yang didorong oleh inovasi.⁹ *Design Thinking* juga mencakup beberapa jenis kecerdasan inovasi terkait.

Mengolah '*design thinking*' ini akan membantu untuk meningkatkan penghargaan dan penggunaan yang lebih luas, pendekatan desain dalam banyak profesi: kecerdasan emosional, kecerdasan integral, kecerdasan pengalaman. Tidak seperti beberapa pengambilan keputusan bisnis, pemikiran desain mempertimbangkan dampak kecerdasan dan nilai-nilai dari klien, karyawan, dan pengguna ketika mempertimbangkan bagaimana "merancang" solusi.¹⁰

Berdasarkan definisi dan uraian tersebut maka kajian yang sesuai dengan kebutuhan revitalisasi Lokananta Studio adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* (pemikiran desain) didorong oleh kecerdasan yang merangkul inovasi dan memberi kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai cara untuk memecahkan masalah dan menemukan opsi yang memberikan keunggulan kompetitif terbaik.¹¹ *Design Thinking* adalah kajian metode penciptaan yang terpusat pada pengguna atau *user center*. Jika *user center* menjadi dasar penciptaan fungsi ruang, maka pendekatan pola perilaku pengguna sesuai untuk memetakan aktivitas yang dibutuhkan pada desain interior rumah dinas atau mess Lokananta Studio sebagai rumah tinggal sekaligus sebagai destinasi

⁷ John F. Pile, *Interior Design*, (New York: Harry N. Abrams, Incorporated, 1988), p. 27.

⁸ Biill Burnet & Dave Evans, *Designing Your Life*, (United States: Alfred A. Knopf, 2016), p. xxv

⁹ Edward P. Clapp, *Design and Thinking*, (Harvard Educational Review: Spring 2013; 83,1; Art & Humanities Database), p. 243

¹⁰ Kevin Clark and Ron Smith, *Unleashing The Power of Design Thinking*, (Design Management review; Summer 2008; 19.3; Art & Humanities Database), p. 9

¹¹ Kevin Clark and Ron Smith and team, *Unleashing the Power of Design Thinking*, *Design Management Review*; Summer 2008;19, 3 Art Humanities, pg. 9

wisata yang bersifat sebagai ruang publik komersial. Hal tersebut sebagai jawaban dari metode yang dipilih untuk perubahan karakter dan fungsi baru dari rumah dinas menjadi ruang publik komersil. Pemetaan masalah yang dihadapi pengguna sebagai upaya menemukan solusi desain dengan keunggulan kompetitif terbaik, membuat model atau *prototype* berdasarkan solusi desain. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami konsep berpikir inovatif agar model revitalisasi rumah dinas dapat menjawab kebutuhan Lokananta Studio sebagai *Indonesia Music Heritage*.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Mengapa konsep desain interior revitalisasi Lokananta sebagai *Indonesia Music Heritage* penting untuk dibuat?
2. Bagaimana *design thinking creative space/hub* untuk revitalisasi rumah dinas Lokananta Studio dapat mendukung konsep *Indonesia Music Heritage*?
3. Bagaimana desain interior *creative space/hub* revitalisasi rumah dinas Lokananta Studio?

C. MAKSUD & TUJUAN

1. Maksud

Maksud dari penelitian adalah membuat konsep desain interior revitalisasi Lokananta Studio dalam satu kesatuan *Indonesia Music Heritage*, yang dapat diaplikasikan dalam program sinergisitas *stakeholders* terkait atau unsur penta helix (akademisi, praktisi bisnis atau profesional, komunitas, pemerintah, dan media) sebagai upaya melestarikan dan mengembangkan bangunan pusaka budaya dengan konsep aktivitas di bidang industri kreatif subsektor musik. Konsep desain revitalisasi dibutuhkan sebagai bentuk implementasi dari pola pendekatan Design Thinking dengan berdasar pada para pengguna atau 'user center'

2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan konsep desain interior revitalisasi rumah dinas Lokananta Studio dengan *design thinking*,

sebagai fasilitas ruang publik komersial dengan konsep aktivitas industri kreatif subsektor bidang musik.

D. URGENSI KEKARYAAN

Lokananta Studio saat ini secara fisik bangunan dan lingkungan sangat memprihatinkan. Padahal pemerintahan Ir. Joko Widodo sangat perhatian dan sadar bahwa penting untuk membangun Ekonomi Kreatif bangsa. Dari sekian bangunan yang ada di kawasan Lokananta Studio, hanya studio, kantor dan bangunan induk sebagai museum yang difungsikan. Halaman depan area Lokananta Studio seringkali dimanfaatkan untuk parkir bis wisata, trailer truk *container*, sehingga terkesan tidak menarik dan tidak bernilai sejarah. Padahal bangunan tersebut adalah cagar budaya dan menjadi bagian dari program konservasi Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Republik Indonesia saat ini.

Sinergisitas dan kolaborasi unsur penta helix (akademisi, praktisi bisnis, komunitas, pemerintah, dan media) menjadi kata kerja yang mendesak dilakukan untuk menyelamatkan Lokananta Studio di saat program pemerintah memberikan perhatian terhadap pengembangan industri kreatif subsektor musik. Sumbangan keilmuan dari akademisi dalam revitalisasi dan pengembangan Lokananta Studio sebagai *Indonesia Music Heritage* sangat dibutuhkan, sehingga penelitian artistik ini mendesak dilakukan. Konsorsium BUMN diminta segera bergerak oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah RI untuk melaksanakan program konservasi sekaligus pengembangan Lokananta Studio. Permintaan tersebut diawali dengan perencanaan konsep dari program konservasi dan pengembangan Lokananta Studio mulai tahun 2019. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka hasil dari penelitian atau penciptaan artistik berkonsep revitalisasi rumah dinas Lokananta Studio dengan pendekatan *design thinking* ini dibutuhkan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

Beberapa penelitian tentang Lokananta sudah banyak dilakukan, dari tingkat program vokasi hingga tingkat program magister dari berbagai bidang ilmu.

1. Penelitian terdahulu tersebut adalah,

- a. Strategi Pengembangan Lokananta sebagai Museum Piringan Hitam di Kota Surakarta tahun 2015 karya Fian Candra Purnomo dari tugas akhir Program Studi Diploma III Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Hasil penelitian ini adalah Lokananta memiliki poternsi sebagai destinasi wisata, karena koleksi piringan hitam, studionya memiliki nilai sejarah dan budaya. Penelitian ini hanya berkontribusi terhadap pemetaan potensi, tanpa membuat konsep program wisata seperti apa. Potensi rumah dinas tidak menjadi perhatian untuk berkontribusi terhadap strategi pemikiran dalam pengembangan Lokananta. Belum terbahas potensi Lokananta sebagai destinasi wisata berkonsep dalam satu kesatuan aktivitas bermusik.
- b. Museum Musik Lokananta di Surakarta dengan Pendekatan Akustik Ruang, tahun 2018 karya Diki Arya Dwitama karya tugas akhir mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Karya ini menempatkan Lokananta sebagai Museum Musik Lokananta dengan konsep sebagai destinasi wisata yang memberikan edukasi dan rekreasisehingga memberikan pengalaman ruang yang baik dan memberikan wajah baru bagi di Kota Solo. Penelitian ini fokus pada penciptaan akustik ruang yang mendukung aktivitas di Lokananta Studio, bukan mengarah kepada rumah dinas yang mampu memberikan kontribusi terhadap penguatan Lokananta sebagai cagar budaya di bidang musik. Penelitian ini menambah wawasan terhadap peneliti baik data maupun analisis terhadap ruang dan bangunan yang mempertimbangkan akustik ruang sebagai faktor penting dalam perancangan.
- c. Penelitian tentang Pola Komunikasi Kelompok Lokananta Record dengan Komunitas Lokananta Project Dalam Membentuk Kohesivitas Kelompok

karya Anastasya Tanti Bintari, Gregorius Genep Sukendro tahun 2017. Komunitas dapat menjadi wadah untuk berjejaring, saling membangun, dan melahirkan perubahan besar yang bersifat positif bagi masyarakat. Kontribusi dan pengaruh positif ditampilkan komunitas yang saling berjejaring di Lokananta. Penelitian ini membahas pola komunikasi Lokananta Record dengan Komunitas Lokananta Project dalam membentuk kohesivitas kelompok. Lokananta Record mulai berbenah diri menjalin hubungan baik dan komunikasi yang terbuka dengan Komunitas Lokananta Project. Komunitas yang hadir atas kepedulian anak muda pada studio musik rekaman pertama Indonesia, Lokananta Record yang kurang mendapat perhatian. Teori yang digunakan adalah teori komunitas, teori komunikasi organisasi, dan teori komunikasi kelompok, teori pola komunikasi, dan teori kohesivitas kelompok. Melalui komunikasi yang baik antara pegawai Lokananta Record maupun anggota Komunitas Lokananta Project dapat berdiskusi sehingga membangun kedekatan dan keakraban pegawai dengan anggota komunitas. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap peneliti terkait pola komunikasi pengelola dan pola hubungannya dengan komunitas. Hal ini dapat sebagai data bagi peneliti, siapa saja yang terlibat dalam merawat Lokananta untuk tetap eksis.

- d. Revitalisasi Lokananta Surakarta karya Adysty Nugrahani K, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2017. Karya ini menganalisis tentang tapak existing, penerapan revitalisasi dengan mempertimbangkan bangunan cagar budaya dengan langgam kolonial, dan analisis ruang. Penelitian ini memberikan informasi tentang data luasan lahan, bangunan, jenis-jenis ruang, bahkan sampai ide tentang langgam untuk bangunan baru yang mendukung revitalisasi Lokananta Studio. Informasi tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti dalam mempertimbangkan proses penciptaan ruang pada rumah dinas untuk aktivitas yang mendukung Lokananta Studio dalam konsep kebutuhan revitalisasi Lokananta secara keseluruhan lahan.

Beberapa penelitian dan artikel ilmiah yang akan mendukung penelitian terkait dengan landasan teori yang digunakan dalam pola pendekatan yang mampu menjawab rumusan masalah.

2. Artikel Ilmiah dari hasil penelitian sebagai sumber referensi sebagai berikut.

- a. Pembahasan tentang *Design Thinking* dengan judul “*Unleashing the Power of Design Thinking*” pada jurnal *Design Management Review* tahun 2008 oleh Kevin Clark sebagai *Program Director IBM Corporate Marketing and Communications* dan Ron Smith sebagai desainer sekaligus *Brand Experience Strategies* dari *IBM Corporate Marketing and Communications* memberikan dasar pemahaman tentang *Design Thinking*. Paparannya adalah tentang bagaimana peran kepemimpinan seorang desainer profesional mampu memberikan arahan atau aturan main dengan jalan berpikir seorang desainer, karena kemampuannya -meningkatkan kecerdasan emosional, kecerdasan integral, dan kecerdasan pengalaman-menawarkan wawasan organisasi yang berharga di berbagai kegiatan bisnis dan pengambilan keputusan. Pola berpikir *Design Thinking* adalah dengan,

Metode desain teratur. Metode desain adalah desain inklusif. Metode desain inovatif. Mengambil keuntungan dari *Design Thinking* dapat membantu para pemimpin bisnis mewujudkan niat mereka dengan nyata- dengan mendefinisikan tujuan dengan jelas, memahami pelanggan secara mendalam dan membuat tim internal mereka selaras untuk memberikan hasil (Kevin Clark and Ron Smith and team, 2008; 9).

- b. Artikel dalam jurnal ilmiah internasional dan buku-buku yang membahas tentang *Design Thinking* dan keterkaitanya dalam bidang bisnis, masyarakat dan lingkungan, serta dasar berpikir ke depan dalam divergen dan konvergen, di antaranya adalah:
 - 1) *Innovation and Entrepreneurship* dalam buku *Engineering Management Handbook* ditulis oleh Shereazad Jimmy Gandhi dan Nakul Sharma dari California State University.¹²
 - 2) *Design for Society*, ditulis oleh Nigel Whiteley, London: Reaktion Books Ltd: 1993.

¹²Shereazad JimmyGandhi; Nakul Sharma. Innovation and Entrepreneurship. *Engineering Management Handbook*, (Huntsville: 2016), pg. 379-392.

3) *Futures Thinking, Learning, and Leading: Applying Multiple Intelligences to Success and Innovation*, Irving H. Rowman & Littlefield Publishing Group, 2006.

3. Pustaka referensi naskah Hasil Studi Kelayakan Studio Rekaman Lokananta dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah tahun 2015 yang membahas khusus tentang sejarah perkembangan industri musik di Indonesia dan sejarah Studio Rekaman Lokananta, berikut fasilitas pendukung seperti Rumah Dinas Lokananta, serta definisi *Creative Hub*. Mengungkap sejarah perkembangan industri musik di Indonesia menjadi penting dalam penelitian ini karena bagian ini mampu menjelaskan dan mendukung sejarah studio rekaman Lokananta dan berbagai fasilitas pendukung, termasuk rumah dinas.

a. Sejarah Perkembangan Industri Musik di Indonesia

Sejarah rekaman di Indonesia berawal dari masuknya *gramophone* Colombia buatan Amerika yang diimpor ke Hindia Belanda pada awal abad ke-20. Indonesia mulai memasuki awal perkembangan industri piringan hitam. Pada saat itu orang Belanda harus menunggu kiriman piringan hitam dari Belanda untuk mendengarkan music-musik yang baru. Namun untuk pengiriman tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga mereka merekam keahlian bermusik pribumi. Orang Indonesia yang dekat dengan orang Belanda sering diperdengarkan lagu-lagu Barat seperti jazz dan klasik sehingga mereka dapat belajar musik.

Keberadaan perusahaan rekaman di Indonesia seperti yang tertulis dalam karangan Yapi Tambayong yang berjudul *Ensiklopedia Musik* jilid 2, menyebutkan bahwa sekitar decade 1920-an perusahaan rekaman piringan hitam Tio Tek Hoang merupakan perusahaan yang banyak merekam penyanyi-penyanyisampai perang dunia ke-2 dan mendominasi pembuatan piringan hitam di masa tersebut.

Pada tahun 1954 perusahaan rekaman Irama berdiri, disusul Dimita, Remaco di Jakarta dan perusahaan rekaman milik negara Lokananta di Solo. Lokananta tetap memproduksi lagu-lagu daerah dan tradisional hingga tahun 1964 dan tetap memproduksi piringan hitam meskipun pasar mengalami perlambatan perkembangan. Kemudian industri rekaman

Indonesia memasuki era kaset pada tahun 1964 hingga masuk dekade 1970-an semakin berkembang dan mampu memproduksi piringan hitam dan kaset dengan sistem *track* rekaman. Sistem *track* memungkinkan dapat banyak menampung seluruh suara yang direkam, misalnya suara orchestra dan sebagainya. Dukungan teknologi pada dekade 1970-an mengiringi dunia rekaman di Indonesia karena diperdagangkannya tape recorder yang memudahkan masyarakat dengan mudah merekam siaran radio maupun pemutar piringan hitam ke dalam kaset.

b. Sejarah Studio Rekaman Lokananta

Sejarah Studio Rekaman Lokananta diceritakan oleh Muhadi (2015) yang tertulis di dalam Naskah Hasil Studi Kelayakan Studio rekaman Lokananta Kota Surakarta oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya, Jawa Tengah tahun 2015.

Pada tahun 1950 Pusat Pemerintahan Republik Indonesia berada di Yogyakarta, Pusat Radio Republik Indonesia (RRI) berada di Surakarta. Pada awal tahun 1950 hijrah (boyong) ke Jakarta. Bapak Maladi selaku pimpinan RRI bersama-sama dengan para sesepuh angkasawan RRI memikirkan (gagasan) mendirikan 'pabrik piringan hitam' untuk memenuhi kebutuhan siaran radio. Pada waktu itu ada 49 studio pemancar RRI yang tersebar di seluruh Nusantara. Selaku pimpinan (Direktur Jenderal Radio) Maladi meminta kepada seluruh studio pemancar RRI untuk mengirimkan minimal 2 sajian karya seni lagu-lagu di daerah di wilayahnya. Rekaman tersebut dikirim ke RRI Pusat Jakarta dan lokasi pabrik piringan hitam disepakati di Kota Solo. Hal tersebut dengan alasan dekat dengan pusat budaya Kasunanan Surakarta, Pura Mangkunegaran, Kasultanan Yogyakarta, dan Pura Pakualaman.

Uji coba produksi piringan hitam dilakukan dengan seksama pada tahun 1955. Piringan hitam yang sudah berisi lagu-lagu diedit di RRI Jakarta. Sub master dikirim ke pabrik piringan hitam Solo, untuk dicetak dalam media piringan hitam, berikut Surat Perjanjian dari seniman pencipta masing-

masing, syair, notasi lagu dan partiturnya. Produksi piringan hitam sementara diberi label Indra Fox (Suara Indonesia Raya). Setelah diproduksi piringan hitam dikirim ke RRI Pusat Jakarta dan disebar/dikirimkan ke seluruh studio pemancar di Indonesia. Dapat dijelaskan jika setiap studio RRI mengirimkan 2 sajian karya seni, maka akan mendapatkan 49 x 2 piringan hitam. Dengan sarana piringan hitam tersebut maka lagu-lagu daerah dapat disiarkan oleh RRI. Hal tersebut sebagai bentuk sosialisasi lagu-lagu daerah, sebagai bentuk *folklore*.

Berikutnya atas prakarsa sesepuh angkasawan RRI Yusuf Ronodipuro beserta sesepuh lainnya mengusulkan rekaman ulang teks Proklamasi (1950) yang dikenal hingga sekarang. Kemudian berkembang dengan rekaman lagu kebangsaan Indonesia Raya, Pidato Perdana Pertama Bung Karno, Konferensi Asia Afrika, dan lain-lain, termasuk lagu pembuka dan penutup siaran RRI.

Kelahiran dan pemberian nama Lokananta muncul ketika Maladi beserta sesepuh RRI menghadap Presiden Soekarno dengan membawa beberapa piringan hitam Indra Fox mengusulkan nama Lokananta untuk pabrik piringan hitam di Solo tersebut. Lokananta merupakan nama gamelan di Suralaya (pewayangan), yang konon katanya dapat berbunyi sendiri dan suaranya sangat merdu. Nama tersebut disetujui Presiden Soekarno dan Lokananta diresmikan pada Senin Pahing, 29 Oktober 1956 oleh Menteri Penerangan Soedibjo tepat pukul 11.00 siang waktu Jawa. Statusnya Pabrik Piringan Hitam Jawatan radio republic Indonesia Kementerian Penerangan. Lokananta merupakan anak kandung RRI yang mengemban misi menggali, membina, dan menyebarluaskan seni budaya nasional, memenuhi kebutuhan siaran RRI non komersial. Sumber daya manusia berstatus pegawai RRI (pegawai negeri sipil) dipekerjakan di Lokananta.

Perkembangan selanjutnya berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 215 Tahun 1961 Lokananta berstatus PN (Perusahaan Negara) yang belum digolongkan (perjan, Perum, Persero). Lokananta tidak hanya non

komersial namun boleh dan dibenarkan untuk komersial. PP Nomor 215 tersebut adalah akte Lokananta. Awalnya produk piringan hitam dapat dibeli melalui Koerasi Angkasawan RRI di seluruh Indonesia, namun kemudian dipasarkan secara umum (agen, toko, dan lain-lain)

Sejak tahun 1950-an Lokananta sudah menjadi destinasi wisata dengan kunjungan dari berbagai kota, baik dalam negeri maupun luar negeri, baik perseorangan maupun rombongan. Sampai saat sekarang Lokananta menjadi tempat wisata dan studi ekskursi, bahkan obyek penelitian para akademisi dari SMP sampai perguruan tinggi.

Pada masa kepemimpinan Presiden Gus Dur pada bulan pertama pada tahun 1999 membubarkan Departemen Penerangan, sehingga Lokananta ikut berimbas dan pada tahun 2000 dinyatakan pailit. Hingga keluar Peraturan Pemerintah Nomor 24 tahun 2001 menyatakan status Lokananta yang bergabung dengan Perum Percetakan Negara RI. Perubahan status tersebut gagal mengangkat nasib Lokananta.

c. Definisi dan Jenis Creative Hub

1) Pengertian *Creative Hub*

Menurut Creative HubKit, *creative hub* adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.¹³

Pusat kreatif memiliki berbagai tujuan:

- a) Untuk memberikan dukungan melalui layanan dan / atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang menjadi tuan rumah, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan peluang global.

¹³ Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.

- b) Untuk memfasilitasi kolaborasi dan jaringan diantara komunitasnya.
- c) Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
- d) Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi aktif.
- e) Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi.

2) Jenis *Creative Hub*

The Creative Toolkit dari British Council membagi *creative hub* menjadi 6 varian¹⁴:

- a) Studio: Kelompok individu kecil dan / atau usaha kecil dalam sebuah co-working space.
- b) Centre: Bangunan berskala besar yang mungkin memiliki aset lainnya seperti kafe, bar, bioskop, maker space, toko, dan ruang pameran.
- c) Network: Kelompok individu atau bisnis yang disebarkan – cenderung berupa sektor atau tempat yang spesifik.
- d) Cluster: Individu dan bisnis kreatif yang berbagi ruangan di suatu area geografis.
- e) Online Platform: Hanya menggunakan metode online – situs / media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.
- f) Alternative: Berfokus pada eksperimen dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

Jika ditinjau dari definisi dan tujuan, revitalisasi rumah dinas Studio Lokananta didesain sesuai dengan ketentuan tersebut. Khusus untuk jenis *Creative Hub* termasuk dalam jenis studio dan *network*. Pilihan tersebut karena

¹⁴ Dovey, J., Pratt, A. C., Moreton, S., Virani, T. E., Merkel, J., & Lansdowne, J. (2016). Creative Hubs: Understanding the New Economy, 1–96. Retrieved from <http://creativeeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/HubsReport.pdf>

pertimbangan luasan dan posisi rumah dinas tersebut yang bersifat sebagai pendukung dari semua aktivitas yang ada di kompleks Studio Lokananta.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN

A. Tempat dan Waktu Kekaryaannya

Proses aktifitas Penelitian dan Kekaryaannya Seni ini berlangsung di dua tempat, yaitu di ISI Surakarta (tempat peneliti) dan Jl. A. Yani No.379 A, Kerten, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143. Alamat tersebut sebagai proses pengumpulan data di lokasi yang akan direvitalisasi, sedangkan pengolahannya, *pra programming*, *programming*, dan produksi berlangsung di dua tempat yaitu di Lokananta Studio dan Prodi Desain Interior, FSRD, ISI Surakarta di jalan Ringroad, Mojosongo, Solo.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama enam bulan, terhitung mulai bulan Mei sampai dengan bulan Oktober 2019. Satu bulan pertama (Mei) untuk persiapan, dua bulan (Juni-Juli) berikutnya untuk pengumpulan data sebagai pendukung tahap *pra programming* dan *programming*, upaya pemecahan masalah desain “Creative Space” Lokananta Studio dalam rencana atau konsep desain. Bulan Agustus-September jadwal penuangan ide perancangan dan implementasi dalam gambar desain dan proses produksi. Satu bulan terakhir (Oktober) penyusunan laporan.

B. Bahan dan Alat Kekaryaannya

Peralatan dan bahan yang dibutuhkan dalam kekaryaannya ini dibagi berdasarkan tiga tahap sebagai berikut.

- a. Tahap persiapan dan *pra programming*: alat tulis, komputer, kamera, buku-buku referensi, buku colour scheme, observasi lapangan dengan referensi bangunan yang sudah ada, dan laptop.
- b. Tahap *programming*: tahap persiapan latihan membutuhkan alat tulis dan gambar, alat pengukur digital, kamera, materi *ambiance*.
- c. Tahap Produksi: kertas gambar, laptop, dan *printer*.

C. Materi Kekaryaannya

Dengan pertimbangan waktu dan biaya serta tenaga, karya ini fokus pada penciptaan desain interior ruang publik dan fasad arsitektur dalam bentuk gambar kerja (*shop drawing*) sebagai dokumen kerja untuk realisasi desain.

D. Proses Kekaryaannya

Proses karya terbagi dalam tiga proses, yaitu: (a) tahap persiapan, meliputi observasi dan pengumpulan data, (b) tahap konsep desain interior dan fasad arsitektur "*Creative Space*" meliputi, *pre programming* dan *programming*. Tahapan ini juga meliputi identifikasi aktivitas, studi bentuk ruang dan bangunan, *design style*, material bahan, warna dengan berdasarkan ide perancangan pada fungsi aktivitas dan karakter industri subsektor musik.

Penciptaan desain interior "*Creative Space*" sebagai fasilitas edukasi komunitas dengan (c) tahapan pelaksanaan produksi meliputi finalisasi desain dengan membuat gambar kerja (*shop drawing*) denah, lay out, rencana lantai, *reflected ceiling plan*, gambar potongan, gambar perspektif, visual tiga dimensi, detail konstruksi, baik desain ruang maupun elemen pengisi ruang (*furniture*). Tahap yang terakhir (d) tahap penyusunan laporan kegiatan.

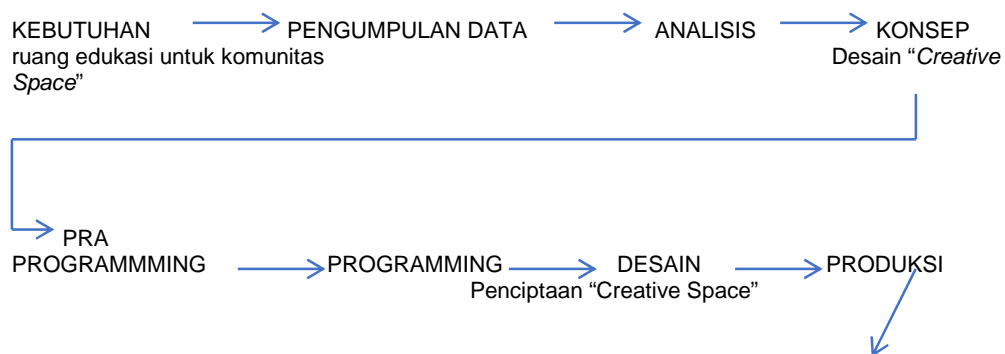


Bagan 1. Bagan di atas merupakan proses karya dengan *design thinking*.
(gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

Metode desain yang digunakan dalam proses karya penelitian artistik ini adalah dengan *design thinking*. Proses tersebut diawali dengan *emphasize* dengan

bekal pertanyaan ‘*who my solving for?*’ atau ‘untuk siapa saya memecahkan (masalah) ini?’. Setelah tahapan *emphatize* langkah selanjutnya ‘*define*’ dengan *mind mapping* atau pemetaan masalah. Setelah mengerti masalah dan skala prioritas pemecahan masalah maka tahap selanjutnya ‘*ideate*’ yaitu dengan mencari sebanyak-banyaknya solusi dari masalah tersebut. Pada tahapan ini pertanyaan yang muncul untuk peneliti adalah ‘*how I will solve them?*’ atau bagaimana saya akan memecahkan (masalah)? Alternatif-alternatif solusi masalah revitalisasi rumah dinas dibuat sebanyak-banyaknya dan dikelompokkan sesuai kebutuhan, hingga akhirnya secara spesifik memutuskan satu fungsi yang sesuai. Tahap selanjutnya ‘*prototype*’ atau membuat visualisasi konsep desain dari alternatif solusi yang terpilih. Tahapan ini adalah akhir dari proses penelitian artistik ini, namun bukan tahapan akhir untuk metode desain untuk revitalisasi rumah dinas Lokananta. Hasil dari proses ‘*prototype*’ akan dipamerkan dan dikomunikasikan dengan pihak tim Pengembang Lokananta Studio untuk jika memungkinkan untuk direalisasi. Komunikasi tersebut adalah tahapan menjelaskan dan mendiskusikan ‘*why my work matters?*’ atau mengapa pekerjaan saya penting? Hasil penelitian artistik ini penting karena sebagai bentuk kontribusi dan pengabdian masyarakat bagi peneliti untuk Lokananta Studio. Tujuan akhir dari proses penelitian ini diharapkan sebagai bentuk ‘*solution*’ atau solusi dan menjadi ‘*discover*’ atau penemuan bagi bangunan pusaka budaya yang sekian lama terbengkalai. Kolaborasi antara ‘*solution*’ dan ‘*discover*’ akan menjadi kekuatan untuk revitalisasi Rumah Dinas Lokananta dan menjadi bahan ‘*story telling*’ yang dapat dibagi ke para pengunjung kompleks Lokananta Studio.

E. Alur Kekaryaan

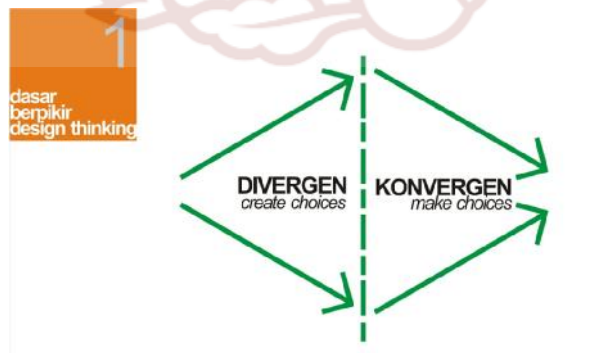


Visualisasi Desain “Creative Space”

Bagan 2. Alur karya sebagai implementasi desain

Alur Penelitian Artistik diawali dengan observasi kebutuhan komunitasbidang musik terhadap ruang interaksi dan edukasi, jenis aktivitas, jadwal aktivitas, jumlah orang yang terlibat dalam satu aktivitas, kebutuhan elemen pengisi ruang untuk menunjang aktivitas, *style design*, mengukur luas lahan yang tersedia untuk “Creative Space”. Proses analisis, konsep, *pra programming*, *programming*, dan desain dapat terjadi dengan dua arah, seperti proses diskusi yang perlu direview hingga menemukan solusi terbaik dari semua alternatif desain yang dibuat. Alternatif desain terpilih sebagai bekal untuk produksi gambar kerja ruang dan *furniture* berikut visualisasi desain “Creative Space”. Gambar kerja tersebut sebagai final produksi dari proses penelitian artistik ini, dan kemudian diserahkan ke pihak pengelola Lokananta Studio, khususnya Divisi Pengembangan untuk realisasi atau tahap pembangunan “Creative Space”.

Proses penelitian artistik dalam rangkaian *programming* revitalisasi *design interior* rumah dinas Lokananta Studio menjadi “Creative Space” menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Secara sederhana pola pikir *Design Thinking* menurut IDEO adalah pola pikir divergen dan konvergen. Divergen merupakan tahapan berpikir dalam menemukan beberapa alternatif atau sebanyak-banyaknya alternatif solusi atas masalah, sedangkan konvergen adalah tahapan memutuskan alternatif terpilih dari beberapa solusi pada tahapan divergen, yang dianggap paling ideal. Dengan kata lain divergen adalah analisis dan konvergen adalah sintesis.



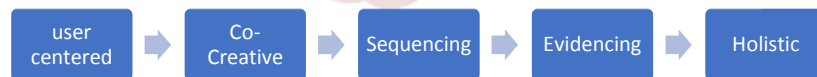
Bagan 3. Dasar berpikir dalam design thinking menurut IDEO
(gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

Pola divergen dan konvergen tersebut terdiri atas dua area atau *space*, yaitu *problem space* dan *solution space*. *Problem Space* terdiri atas dua tahapan yaitu *emphasize to discover* dengan pola berpikir divergen, dengan dasar pertanyaan ‘peneliti memecahkan masalah revitalisasi Rumah Dinas Lokananta untuk siapa?’. Tahapan tersebut sebagai bentuk empati peneliti terhadap masalah yang ada antara pengguna (pelaku komunitas kreatif& pengelola) dan obyek penelitian Rumah Dinas Lokananta. Aktivitas yang dilakukan adalah observasi dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang relevan dengan yang dibutuhkan penelitian. Kemudian tahap berikutnya adalah berpikir konvergen dengan tujuan menetapkan apa saja kebutuhan para pengguna atau disebut dengan tahapan *define*.



Bagan 4. Pola pikir divergen dan konvergen tersebut dijabarkan dalam beberapa tahapan proses penelitian dalam menemukan konsep revitalisasi Rumah Dinas Lokananta. (gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

Pola pendekatan dengan proses penelitian di atas, kemudian mulai mengarahkan peneliti untuk berpikir konsep yang lebih spesifik dalam menentukan konsep aktivitas, tema, dan gaya desain interior. Langkah tersebut meliputi 5 tahap rangkaian, yaitu:



Bagan 5. Tahapan dalam Design Thinking revitalisasi rumah dinas menjadi “Creative Space”

Tahapan dalam proses penelitian artistik dengan obyek Rumah Dinas Lokananta sebagai berikut.

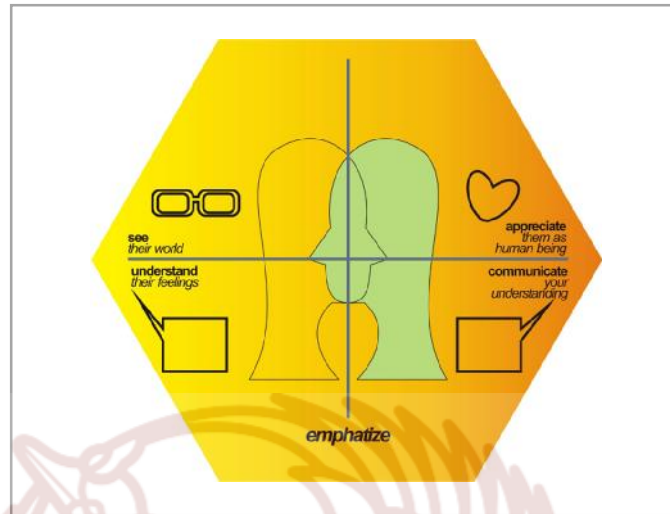
1. **User Centered:** proses ini adalah pengumpulan data dengan fokus pada pengguna, baik pengelola maupun pengunjung “*Creative Space*”. Data yang dibutuhkan fokus pada aktivitas para insan kreatif di bidang musik, baik lokal

maupun nasional, karena Lokananta tidak hanya untuk pasar lokal di Solo saja. Identifikasi perilaku konsumen terhadap aktivitas bermusik dan pendukungnya dipetakan pada tahapan ini.

2. **Co-Creative**: proses ini adalah mengidentifikasi siapa saja yang terlibat dalam proses perwujudan “*Creative Space*”, baik dalam tahapan perwujudan desain revitalisasi maupun dalam tahapan operasional ketika fasilitas tersebut terwujud. Tahapan operasional tersebut memetakan pola kebutuhan harian dari pengelola dan sistem yang dibangun dalam rancangan bisnis “*Creative Space*”.
3. **Sequencing**: proses mewujudkan rancangan konsep revitalisasi desain interior dalam bentuk rencana alur pekerjaan penelitian artistik dari konsep desain, denah existing sampai dengan perspektif desain dalam bentuk gambar tiga dimensi ruang-ruang yang menjadi bagian “*Creative Space*”.
4. **Evidencing**: Proses desain yang menjelaskan dan mewujudkan nilai-nilai *intangible* dari “*Creative Space*” menjadi *tangible* dalam bentuk produk ataupun dalam bentuk layanannya.
5. **Holistic**: Proses desain yang mewujudkan rangkaian konsep dan desain interior secara visual menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, sehingga konsep dan desainnya kompak dalam persepsi, layanan, dan pesan yang sama.

Adapun kelima tahapan dalam *Design Thinking* tersebut dibagi dalam beberapa tahapan dalam proses penelitian artistik ini agar proses *programming* sesuai dengan kebutuhan revitalisasi. Tahapan *user centered*, *co-creative*, *sequencing*, *evidencing*, dan *holistik* dikelompokkan sebagai berikut.

A. Tahap Persiapan yaitu Tahap Observasi dan Pengumpulan Data



Bagan 6. Metode dalam tahapan pengumpulan data dalam penelitian artistik ini menggunakan prinsip *emphatize* (gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

Tahap awal dalam proses mendesain adalah dengan memahami masalah yang ada di Lokananta Studio secara keseluruhan, karena Rumah Dinas Lokananta hanya sebagian kecil fasilitas yang dimiliki oleh PNRI di area tersebut. Kebutuhan memahami masalah tersebut dapat tercapai dengan melalui prinsip *emphatize*. *Emphatize* padanan kata dalam bahasa Indonesia adalah empati. Peneliti memposisikan diri sebagai bagian dari tim Lokananta, seandainya posisi peneliti ada di pihak Lokananta apa yang akan dilakukan. Proses berempati tersebut melalui beberapa proses, yaitu dengan ‘melihat’. Proses ‘melihat’ dilakukan peneliti dengan berkunjung, observasi lapangan, dan melakukan wawancara dengan pihak terkait dengan program pengembangan Studio Lokananta. Proses ‘melihat’ menjadi tahap awal bagi peneliti untuk menentukan langkah berikutnya, dengan ‘melihat’ peneliti kemudian ‘appreciate’ atau mengapresiasi dan ‘understand’ atau mengerti dengan permasalahan yang ada. Kemudian peneliti membuat kasifikasi masalah dan kebutuhan, serta potensi yang dibutuhkan oleh tim Pengembang Lokananta Studio. Setelah tahapan tersebut, peneliti menyampaikan catatan hasil klasifikasi masalah, kebutuhan, dan potensi tersebut untuk mendapatkan kesepakatan atau mendapatkan persetujuan dari pihak Lokananta, agar terjadi sinergisitas dalam konsep berpikir pengembangan. Tahapan ini adalah

'communicate your understanding' atau peneliti mengkomunikasikan ke pihak Lokananta tentang apa yang dimengerti dan rencana skala prioritas aktivitas apa yang akan difasilitasi dan didesain dengan hasil pemetaan dari *'melihat, mengapresiasi, dan mengerti'*.

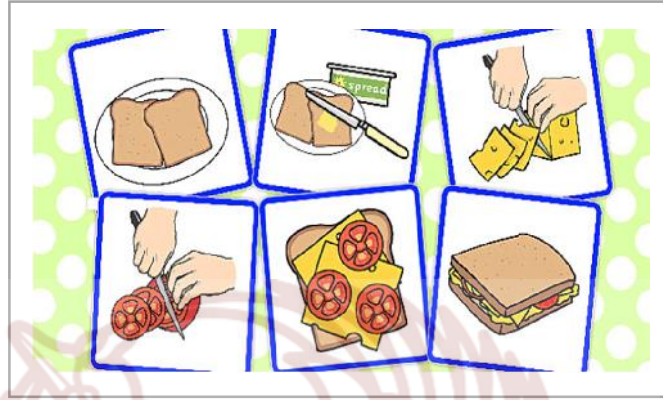
Dari hasil tahapan *'emphatize'*, peneliti membawa data tersebut ke tahap selanjutnya untuk *'define'* dengan proses *'mind mapping'* kebutuhan dan skala prioritas desain pengembangan dengan konsep revitalisasi. Implementasi tahap persiapan dalam proses konsep merevitalisasi Rumah Dinas Lokananta menerapkan tahap *User Centered* dan *Co-Creative* untuk observasi dan pengumpulan data. Tahapan ini sebagai bentuk identifikasi kebutuhan aktivitas dan pelakunya. Secara spesifik *user centered* dijawab dengan konsumen yang beraktivitas di komunitas bidang musik dan secara umum pengguna yang suka atau tertarik dengan bidang musik, bahkan mereka yang kebutuhannya hanya untuk bersosialisasi di *creative music hub* ini. *Co-Creative* tahapan peneliti memetakan siapa saja yang akan terlibat dalam aktivitas di *creative music hub* ini. *Co-Creative* adalah tahapan penting dalam melihat kebutuhan produksi dan distribusi. Siapa saja yang terlibat jika *Creative Music Hub* ini jika direalisasi. Kebutuhan orang dalam struktur pengelola, berapa jumlahnya kompetensi apa yang dibutuhkan, apa peran dan tanggung jawabnya apa. Data kebutuhan pengelola tersebut dapat menjadi dasar untuk Tim Pengembang Studio Lokananta membuat perhitungan perencanaan dalam *business plan* dalam bahasa keuangan dan nilai investasi.

Tahapan *'define'* dan *'mind mapping'* adalah tahapan penting dalam menemukan esensi dari jiwa Lokananta Studio di masa lalu dan masa depan untuk kota Solo dan Indonesia. Tahapan ini juga didukung dengan studi pustaka tentang sejarah dan mereview penelitian-penelitian terdahulu serta program PNRI dalam pengembangan Lokananta Studio secara menyeluruh.

B. Tahap Konsep Revitalisasi Desain Interior

Tahapan ini membuat *mind maps* proses dan rangkaian pekerjaan dalam penelitian artistik ini, yaitu *sequencing*. *Sequencing* atau tahapan mendesain

dengan tujuan atau hasil akhir berupa desain *Creative Music Hub*. Bahan dan data yang sudah dianalisis menjadi modal realisasi gambaran pekerjaan *design thinking*.



Bagan 7. Gambar di atas adalah tahapan ‘*sequencing*’ atau langkah-langkah dalam menyiapkan desain revitalisasi Rumah Dinas Lokananta dengan diibaratkan seperti menyiapkan sajian *sandwich*. (gambar: Ahmad Fajar Ariyanto, 2019)

C. Tahap Pelaksanaan Produksi Revitalisasi Desain Interior

Tahapan ini realisasi dari proses *Evidencing*, yaitu tahapan memvisualkan konsep yang intangible ke tangible dengan pertanyaan “Apa yang dijual untuk melayani konsumen?”. Bagi peneliti atau desainer ini adalah tahapan memvisualkan konsep desain ke dalam gambar kerja atau gambar desain untuk kemudian sebagai materi atau bekal realisasi fisik atau prototype. Peneliti pada tahapan ini memvisualkan konsep desain revitalisasi Rumah Dinas Lokananta dengan produksi konsep dan gambar desain atau gambar kerja. Tahapan berikutnya adalah hasil dari keseluruhan proses penelitian artistik menjadi satu kesatuan bahasa standart desainer dalam menyampaikan hasil rancangannya. Bagi peneliti di bidang desain interior, sebuah konsep desain dituangkan dalam *shop drawing* berupa pembagian area atau zonasi (*zoning*) dan *grouping* berdasarkan karakter atau sifat aktivitas. Pengaturan zonasi mempertimbangkan sirkulasi atau alur kegiatan untuk mendukung aktivitas lebih produktif dan efisien. Kemudian setelah zonasi, dibuat gambar existing sebagai bekal untuk membuat pola tata furniture sesuai aktivitas yang disebut gambar lay out. Langkah selanjutnya melengkapi gambar rencana lantai, *reflected ceiling plan*,

gambar elevasi atau potongan, dan perspektif. Setiap gambar desain dari lay out, rencana lantai, dan *reflected ceiling plan* menjelaskan jenis aktivitas, jenis elemen pengisi ruang berikut bentuk, ukuran, material, bahan dan *finishing*. Khusus gambar *reflected ceiling plan* menjelaskan *supporting system* dari rencana *electrical* dan *lighting*. Gambar perspektif lebih mudah untuk orang melihat hasil akhir dari proses mendesain, karena gambar yang tersaji visual tiga dimensi ruang yang didesain, sehingga tampak visual ruang.

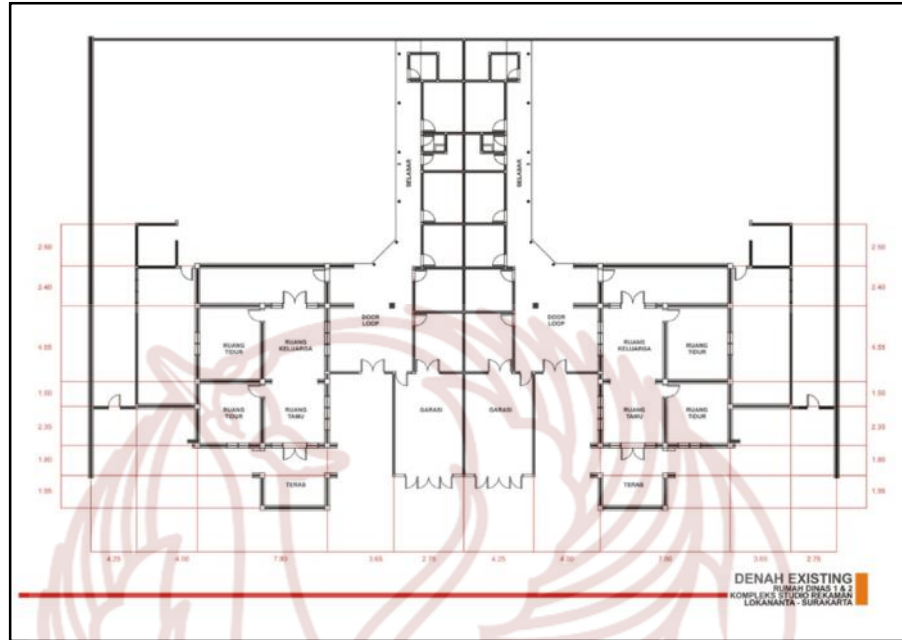
D. Tahap Penyusunan Laporan Kegiatan Penelitian Artistik

Tahapan terakhir dari penelitian artistik ini adalah penyusunan laporan dari semua tahapan penelitian yang sudah dilakukan.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA



Gambar 1. Denah existing Rumah Dinas Lokananta.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

Karya desain penelitian artistik Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokananta sebagai *Creative Music Hub* di Kota Solo mengangkat konsep ruang yang memfasilitasi orang-orang kreatif di bidang musik. Lokananta *Creative Music Hub* mengakomodir ekspresi para insan kreatif. Lokananta *Creative Music Hub* ini dibuat dengan konsep pusat kreativitas namun khusus di bidang musik, termasuk dalam tipe atau jenis studio dan *network*. Pusat kreativitas dapat difasilitasi melalui empat tahapan, yaitu, ekspresi, diseminasi, inovasi, dan inkubasi. Pada tahap ekspresi berarti memberikan ruang kepada individu, komunitas, dan usaha untuk mengekspresikan kreativitasnya sehingga iklim kreatif terpelihara. Tahap diseminasi artinya menyiapkan tempat berkumpul pelaku kreatif sebagai "*meeting point dan sharing*". Pada tahap ini karena ada komunikasi dan berbagi diyakini akan menumbuhkan ide-ide bisnis kreatif baru karena berdiskusi dan berbagi informasi. Tahapan inovasi meliputi sosialisasi klinik HKI berikut fasilitasi pendaftaran HKI. Di dalamnya juga termasuk direktori inovasi yakni

meningkatkan akses pelaku kreatif terhadap hasil-hasil inovasi dari lembaga riset yang ada di Indonesia. Pada tahapan inovasi dibutuhkan kolaborasi dan keterlibatan pihak pemerintah dalam fasilitasi dan edukasi HKI dan pola relasi dengan para periset di lembaga-lembaga penelitian di Indonesia yang sesuai dengan bidang para pelaku kreatif. Lokananta *Creative Music Hub* dapat menjadi venue atau tempat untuk melaksanakan sosialisasi dan fasilitasi tersebut, dengan melibatkan lembaga resmi ekonomi kreatif Pemerintah Republik Indonesia. Tahap terakhir adalah melakukan inkubasi termasuk membentuk '*creative office*' yakni fasilitas kantor khususnya untuk wirausaha pemula," katanya. Tahapan inkubasi '*creative office*' tidak menjadi bagian dari konsep desain yang direalisasikan dalam penelitian artistik ini, karena pertimbangan area atau keluasan rumah dinas dan personil pengelola, namun tetap menjadi pertimbangan ke depan jika konsep revitalisasi ini direalisasikan oleh pihak PNRI. Kalau untuk aktivitas klinik konsultasi untuk pendampingan kewirausahaan oleh mentor yang tepat, *workshop*, dan pelatihan teknis, manajemen, serta kewirausahaan dengan jumlah peserta yang terbatas masih dapat difasilitasi. Bagaimanapun juga tahap inkubasi menjadi tahap peningkatan akses pengusaha kreatif terhadap lembaga pembiayaan.

Berdasarkan studi pustaka dan penjelasan sebelumnya, maka penelitian artistik ini, merevitalisasi Rumah Dinas Lokananta ini termasuk dalam jenis studio dan *network*. Program aktivitas yang diakomodir adalah menjadi bagian dari proses pembentukan pusat kreatif, yaitu ekspresi, diseminasi, inovasi, dan inkubasi. Namun, untuk fasilitas '*creativa office*' tidak menjadi bagian dari konsep aktivitas yang diakomodir. Mini Stage, narasumber yang hadir dalam *talkshow* ini adalah tiga orang perwakilan dari lima pentahelix yakni media, komunitas, dan pemerintah. Media diwakili oleh Suwarmin Mulyadi selaku Pimpinan Redaksi Solo Pos, dari komunitas ada David R Wijaya yang menjabat sebagai Ketua Solo Creative City Network, serta pejabat pemerintah yang datang adalah Hasta Gunawan selaku Kepala Dinas Pariwisata Solo. *Talkshow* yang berlangsung selama satu jam ini dimoderatori oleh Kasubdit Edukasi Ekonomi Kreatif Untuk Publik Bekraf Amin Abdullah. Suwarmin Mulyadi dari Solo Pos menekankan adanya tiga subsektor unggulan di Kota Solo yang memicu perkembangan perekonomian warganya. Menurutnya, tiga subsektor tersebut bisa lebih

ditingkatkan lewat pariwisata. "Setidaknya ada tiga subsektor unggul di Solo, yaitu kriya, fashion, dan seni pertunjukan. Penjelasan dari Suwarmin tersebut kurang lengkap untuk subsektor unggul di Solo. Selama ini wisatawan datang ke Solo lebih dominan karena kulinernya bukan hanya tiga subsektor tersebut. Terlebih lagi saat ini dengan dukungan infrastruktur jalan tol, industri kuliner di kota Solo semakin meningkat pendapatannya.

Berdasarkan hal tersebut Direktur PT Solo Ngawi Jaya (SNJ) David Wijayanto mengatakan, keberadaan jalan tol mempersingkat jarak tempuh dari satu kota ke kota lainnya. Seperti Semarang ke Solo waktu tempuh hanya satu jam dan Surabaya-Solo hanya tiga jam."Jadi, secara ekonomi akan memberi dampak positif untuk perekonomian di Kota Solo atau pun kabupaten sekitarnya," ujar David saat outlook perekonomian yang digelar Bank Indonesia (BI) Cabang Solo, Jawa Tengah, pada 6 Februari 2018. Sebagai contoh, Cirebon setelah adanya tol, industri pariwisata di wilayah setempat lebih maju karena jarak tempuh dari Jakarta ke Cirebon lebih cepat. Dampak serupa diyakini akan terjadi juga di Solo dan sekitarnya. Masyarakat dari luar kota diproyeksikan akan masuk sekadar menikmati kuliner di Solo yang selama ini dikenal enak dan cocok untuk semua lidah.

Penjelasan David Wijayanto tersebut saat ini sudah terbukti dan terjadi di kota Solo. Pada akhir minggu jalanan kota Solo macet dengan kehadiran mobil-mobil plat nomor luar kota, seperti Semarang, Surabaya, Madiun, dan kota-kota sekitarnya. Mereka wisatawan penikmat kuliner yang datang berombongan dengan keluarga atau teman. Potensi tersebut menjadi pertimbangan peneliti dalam mengakomodir kebutuhan aktivitas pendukung namun jadi penghasilan utama operasional harian bagi Lokananta *Music Creative Hub*, yaitu bidang kuliner.

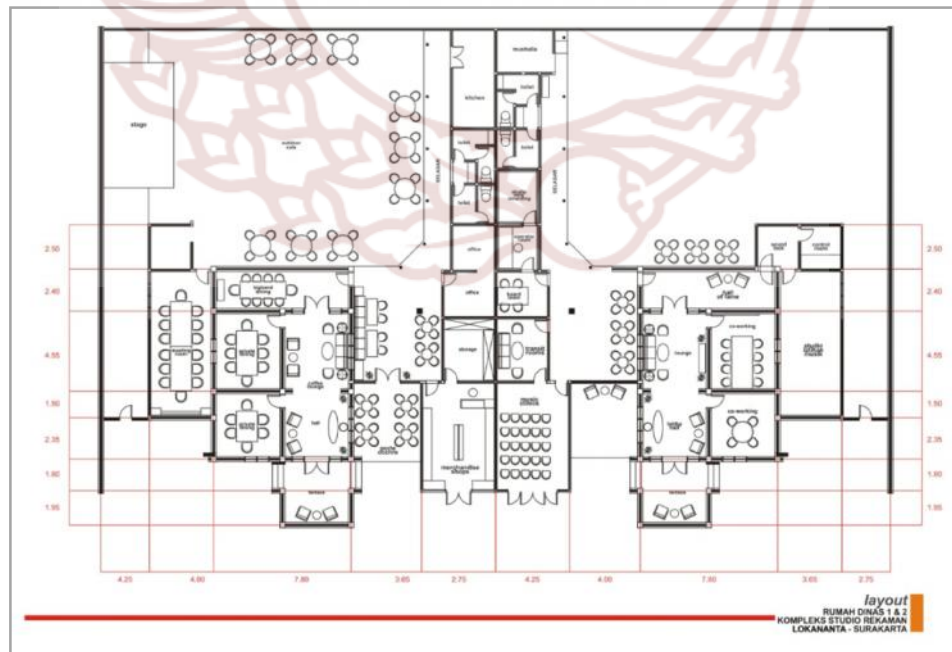
Dua bangunan rumah dinas Lokananta dibagi dua zonasi, yaitu sisi kiri lebih mengakomodir khalayak umum untuk bersosialisasi dengan sajian kuliner dan musik *live* akustik, sedangkan rumah dinas di sisi kanan mengakomodir pelaku kreatif bidang music untuk beraktivitas. Rumah dinas sisi kiri berfungsi sebagai Lokananta live musik kafe, sedangkan rumah dinas sisi kanan berfungsi sebagai *co-working space* bagi pelaku kreatif bidang musik. Berikut ini gambar *grouping zoningnya*.

1. GROUPING ZONING REVITALISASI RUMAH DINAS LOKANANTA



Gambar 2. Grouping Zoning aktivitas Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

2. LAY OUT REVITALISASI RUMAH DINAS LOKANANTA



Gambar 3. Layout atau tata furniture Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

Jika dilihat *grouping zoning* pada gambar yang pertama, maka implementasi pola *lay out* menyesuaikan dengan *grouping zoning*. Pola *lay out* rumah dinas di sisi kiri merupakan pola aktivitas pengguna bersosialisasi dalam fungsi kafe. Musik kafe Lokananta fasilitasnya dilengkapi dengan area makan, ruang pertemuan, dan pertunjukan *live music*. Kapasitas masing-masing ruang dapat dilihat dari gambar berikut. Rumah dinas di sisi kanan berfungsi sebagai *co-working space* untuk implementasi tipe pusat kreatif ‘*network*’ dan studio. Fasilitas yang disediakan untuk diskusi dan berbagi ilmu sebagai implementasi dari ‘*meeting point*’ dan ‘*sharing*’ dalam proses ekspresi, diseminasi, inovasi, dan inkubasi.

Konsep penciptaan suasana untuk Lokananta *Creative Music Hub* berawal dari hasil proses *emphatize*, *define*, dan *ideate*. Tema yang dipilih sesuai dengan sejarah awal berdirinya Lokananta Studio di tahun 1956. Pada tahun tersebut Indonesia sedang berkembang gaya jengki. Kata jengki biasanya dihubungkan dengan kata *Yankee*, sebuah sebutan bagi orang-orang New England yang tinggal di bagian Utara Amerika Serikat atau seseorang yang lahir dan tinggal di bagian Utara Amerika Serikat, khususnya tentara yang berperang untuk penyatuan dalam Perang Sipil di Amerika. Menurut Sukada yang dikutip Widayat, istilah *Yankee* mempunyai konotasi negatif. Bahkan nama ‘mebel jengki’ digunakan untuk menyebut meja kursi yang populer tahun 70an (Widayat, 2006: 80-89). Intinya istilah jengki dipakai untuk menyebut beberapa karakter yang keluar dari *mainstream* yang ada pada saat itu. Dari beberapa uraian tersebut maka gaya *Vintage* memiliki padanan arti yang sama dengan gaya jengki. Menurut *Oxford Dictionary* arti dari kata *Vintage* adalah *The year or place in which wine, especially wine of high quality, was produced. Synonyms: Year*. Sesuatu yang menunjukkan dari masa lalu berkualitas tinggi, terutama sesuatu yang mewakili yang terbaik dari masa tersebut. Jadi *Vintage style* dalam interior desain adalah gaya desain yang memadukan unsur dari masa lalu yang memiliki kualitas seni yang tinggi dalam aplikasi pada interior desain dengan gaya desain modern (Oxford Dictionary online, 2019). Menurut Angelia, gaya desain *Vintage* adalah gaya *Vintage* yang menerapkan gaya desain periode 1900-1970 (Marcherita dan Kusumarini, 2015: 48-54).

Inspirasi bentuk kemiringan dinding arsitektur jengki dan kaki kursi menurut Johan Silas¹⁵, karena beredarnya film-film *cowboy* yang beredar di Indonesia saat itu. Posisi kaki *cowboy* yang miring ketika adegan menarik pistol dan menembak lawan dengan cepat memberi inspirasi rumah jengki di Indonesia. Pertimbangan kestabilan dan kekuatan beban yang harus ditopang dan dibagi ke keempat kaki kursi. Gaya jengki atau *vintage* pada rumah-rumah di kota besar Indonesia tahun 1950-1970an didukung dengan desain mebel jengki. Peran *fabric* untuk mebel jengki sangat penting untuk memberikan karakter unik, dinamis, dan rekreatif. *Fabric* dapat memberikan kesan suatu ruangan, seperti membuat ruang menjadi lebih berwarna, berpola dan bertekstur. *Pattern* yang sering digunakan dalam desain jengki adalah *floral*, modern abstrak, polkadot, *stripes*, *flamboyant design*.¹⁶ Desain mebel jengki atau *vintage* menjadi keputusan desain untuk membangun tema dan suasana revitalisasi rumah dinas Lokananta. Karakter dinamis, ceria, dan *flamboyant* sesuai dengan bidang musik yang memberikan semangat kreatif dan dinamis.

Berdasarkan penjelasan arsitektur dan mebel gaya jengki maka tema dan gaya desain interior Lokananta *Creative Music Hub* didesain sesuai dengan eranya. Pertimbangan tersebut berdasarkan aspek sejarah Lokananta Studio berdiri dan pemikiran tentang kekuatan *story telling* untuk para pengunjung, terutama kaum muda untuk dapat mengerti tentang sejarah bangsa.

Sesuai dengan konsep desain tahun 1950an dengan gaya jengki atau *vintage* maka, rencana lantai dibuat sederhana dan sesuai dengan fungsi ruang. Material bahan yang dipilih adalah tegel 20 x 20 cm, *parquette*, dan karpet. Bahan tegel digunakan adalah tegel bermotif dan polos dengan komposisi seperti pola karpet. Pilihan komposisi tersebut agar suasana dinamis dan rekreatif dapat tercapai. Berikut gambar desain pola lantai untuk kedua rumah dinas tersebut.

¹⁵ Silas, Johan. 2003. "Pembongkaran Stasiun Semut, Mengapa Pemusnahan Pasar Wonokromo Dibiarkan?". Kompas Jawa Timur, 13 Juni 2003

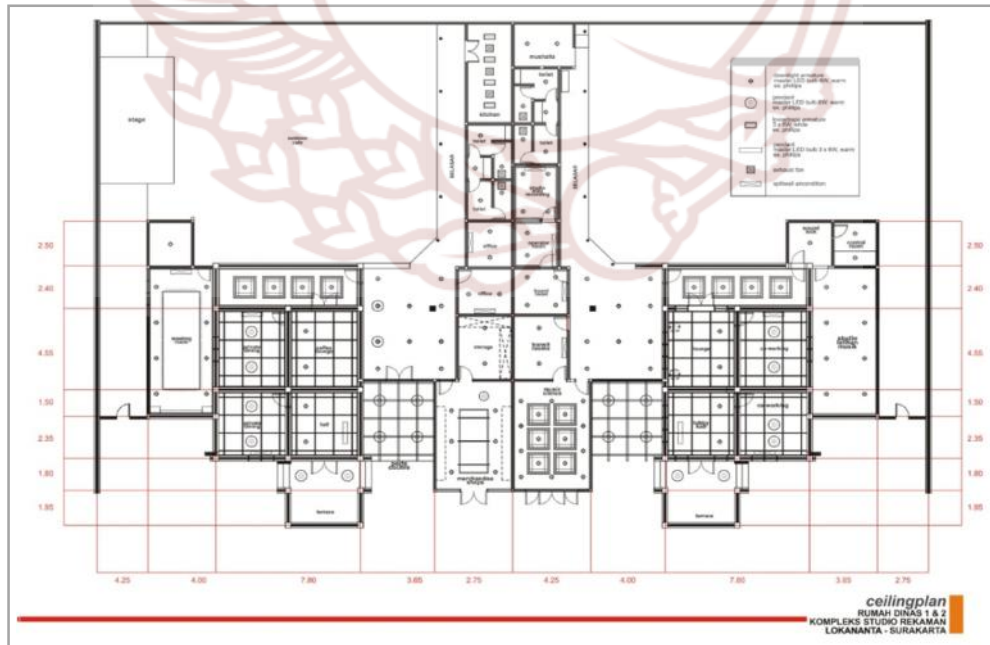
¹⁶ Sorrell, Katherine. *The Modern Vintage Home*. London: Merrell Publisher Limited. 2011.

3. RENCANA LANTAI REVITALISASI RUMAH DINAS LOKANANTA



Gambar 4. Rencana lantai Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

4. LIGHTING AND REFLECTED CEILING PLAN



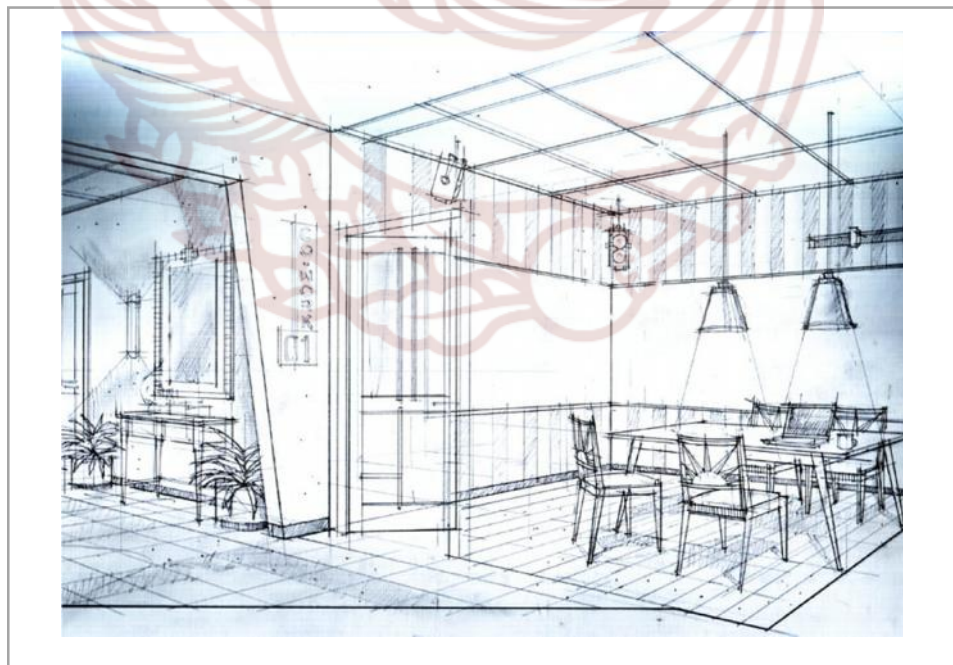
Gambar 5. Lighting and reflected ceiling plan Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

5. PERSPEKTIF AREA RESEPSIONIS



Gambar 6. Perspektif area resepsionis Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

6. PERSPEKTIF AREA MAKAN KAFE



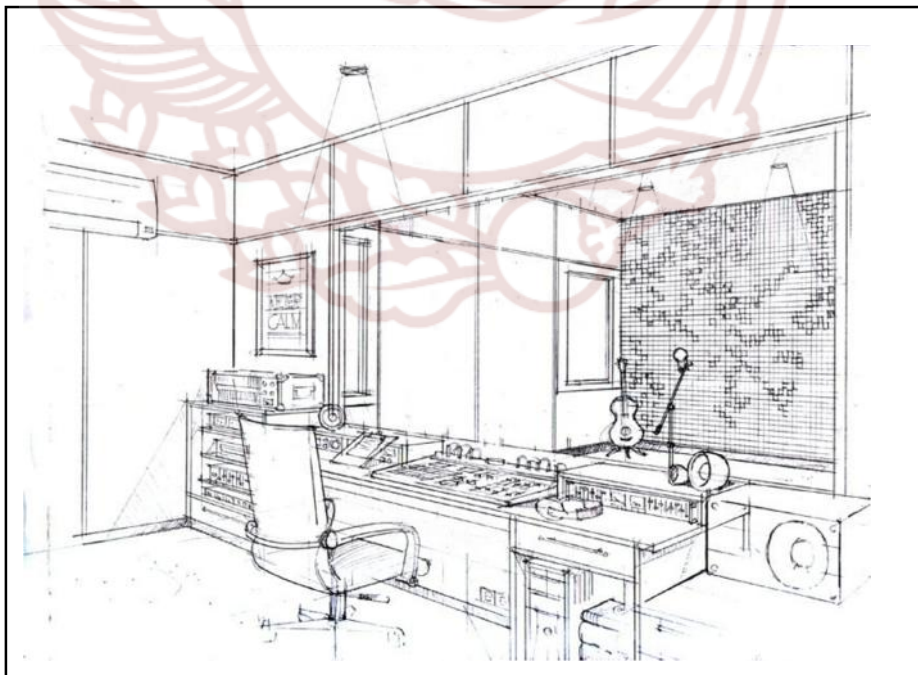
Gambar 7. Perspektif area makan Lokananta *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

7. PERSPEKTIF RUANG PERTEMUAN



Gambar 8. Perspektif area *meeting* dan makan *Lokananta Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

8. PERSPEKTIF RUANG STUDIO



Gambar 9. Perspektif area *studio* *Creative Music Hub*.
(gambar: Ahmad Fajar A., 2019)

BAB V

LUARAN PENELITIAN

Luaran penelitian artistik ini berupa konsep dan gambar desain Revitalisasi Desain Interior Rumah Dinas Lokananta Sebagai Creative Music Hub dan artikel ilmiah. Gambar desain dipamerkan dalam di acara seminar Nasional dan Pameran Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat “Seni, Teknologi, dan Masyarakat #4 yang diselenggarakan oleh LP2MP3M ISI Surakarta pada tanggal 30 Oktober 2019 bertempat di Teater Besar ISI Surakarta. Artikel Ilmiah menjadi bagian dari penerbitan publikasi ilmiah LP2MP3M ISI Surakarta.



DAFTAR PUSTAKA

Bill Burnet & Dave Evans, *Designing Your Life*, (United States: Alfred A. Knopf, 2016), p. xxv

Edward P. Clapp, *Design and Thinking*, (Harvard Educational Review: Spring 2013; 83,1; Art & Humanities Database), p. 243

Huberman, A. Michael dan Mathew B. Miles, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: UI, 2003.

John F. Pile, *Interior Design*, (New York: Harry N. Abrams, Incorporated, 1988), p. 27.

Kevin Clark and Ron Smith, *Unleashing The Power of Design Thinking*, (Design Management review; Summer 2008; 19.3; Art & Humanities Database), p. 9

Pile, Jhon F. *Interior Design*, New York: Prentice-Hall.Inc. 1988.

DAFTAR NARASUMBER

Hendro (35 tahun) Ketua Tim Pengembangan Lokananta Studio dalam wawancara tanggal 2 Maret 2019.

Djaduk Ferianto (55 tahun) Musisi Indonesia dan Pimpinan Kua Etnika dalam wawancara tanggal 7 Agustus 2019

ARTIKEL INTERNET

<https://bisnis.tempo.co/read/861303/badan-ekonomi-kreatif-fokus-enam-sektor-ini-unggulannya/full&view=ok> diakses Sabtu 30 Maret 2019, pukul 21.05 WIB

www.bekraf.go.id diakses Sabtu 30 Maret 2019, pukul 21.30 WIB

<https://bisnis.tempo.co/read/861303/badan-ekonomi-kreatif-fokus-enam-sektor-ini-unggulannya/full&view=ok> diakses Sabtu 30 Maret 2019, pukul 21.35 WIB

<https://hot.detik.com/music/d-3407107/menilik-sejarah-lokananta-perusahaan-rekaman-tertua> diakses 10 Februari 2019, pukul 21.55 WIB.

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>

<https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/HubsReport.pdf>

LAMPIRAN

Rekapitulasi Anggaran Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)

No.	U R A I A N	J U M L A H
1	Honor (narasumber, tenaga teknis, asisten peneliti)	Rp. 5.000.000,00
2	PPh 5%	250.000,00
3	Proses Produksi dan belanja bahan habis pakai	Rp. 5.400.000,00
4	PPn 5%	270.000,00
5	Perjalanan dan Konsumsi	Rp. 3.450.000,00
6	Implementasi dan Penyusunan Laporan	Rp.3.630.000,00
	Total	Rp. 18.000.000,00

No	JENIS PENGELUARAN	VOL	NILAI SATUAN (Rp)	JUMLAH (Rp)
1	Honor Narasumber (50.000x2 jamx15x2)	2	1.000.000,00	2.000.000,00
2	Honor Tenaga teknis (35.000 x 2jam x 15 x 2 orang)	2	1.050.000	2.100.000,00
2	Asisten peneliti (25.000 x 2 jamx18 x 1 orang)	1	900.000,00	900.000,00
3	Pph honor narasumber 5%	2	50.000,00	100.000,00
4	Pph. Honor tenaga teknis 5%	2	52.500,00	105.000,00
5	Pph asisten peneliti 5 %	1	45.000,00	45.000,00
6	Bahan habis pakai			
	a. Kertas HVS A4 80gr	2	35.000,00	70.000,00
	b. Tinta Printer BW & Warna	4	50.000,00	200.000,00
	c. Cartridge warna & bw	2	232.500,00	465.000,00
	d. Pustaka Referensi	4	450.000,00	1.800.000,00
	f. Flasdisk	2	75.000,00	150.000,00
	g. map dokumen	20	5.000,00	100.000,00
	h. sewa computer untuk menggambar desain (1 bulan)	1	1.200.000,00	1.200.000,00
	i. biaya <i>shop drawing</i> (2 paket)		400.000,00	800.000,00
	j. biaya <i>full colour</i> perspektif	8	50.000,00	400.000,00
	k. biaya <i>finishing</i> visual 3d	1	215.000,00	215.000,00
	l. PPn 5%		350.000,00	350.000,00
7	Perjalanan (transportasi) dan			

	Konsumsi			
	a. Biaya Konsumsi (17.500 x 10 x 12)	120	17.500,00	2.100.000,00
	b. Biaya transportasi	3	450.000,00	1.350.000,00
8	Lain-lain			
	Publikasi Jurnal Nasional terakreditasi	1	1.500.000,00	1.500.000,00
	Laporan	5	380.000,00	380.000,00
	Seminar	1	500.000,00	500.000,00
	Pameran	1	850.000,00	850.000,00
TOTAL				18.000.000,00

BUKTI PEMBELANJAAN DANA PENELITIAN

1. HONOR (JUMLAH TOTAL RP. 5,250,000)

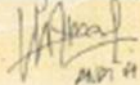
No. 17/11/2019/T
Telah terima dari Dhan Wirat H
Uang sejumlah Tiga Ratus Ribu Rupiah
Untuk pembayaran honor peneliti - PPH 5%
Sala, 12 Juli 2019
Rp. 300.000

No. 18/11/2019/T
Telah terima dari Dhan Wirat H
Uang sejumlah Tiga Ratus Ribu Rupiah
Untuk pembayaran honor peneliti - PPH 5%
Sala, 12 Juli 2019
Rp. 300.000

No. 19/11/2019/T
Telah terima dari Dhan Wirat H
Uang sejumlah Tiga Ratus Ribu Rupiah
Untuk pembayaran honor peneliti - PPH 5%
Sala, 12 Juli 2019
Rp. 300.000


No. 001/2019
Telah terima dari DIKLAN LESTARI H
Uang sejumlah Satu juta lima ratus ribu Rupiah
Untuk pembayaran Honorarium (Rp 1.500.000,-)

Rp. 1.500.000,-

Solo, 20 Mei 2019

M. D. H.

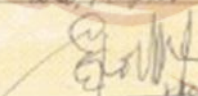
No. 002/2019
Telah terima dari DIKLAN L
Uang sejumlah Satu juta lima ratus ribu Rupiah
Untuk pembayaran Honorarium (Rp 1.500.000,-)

Rp. 1.500.000,-

Solo, 12 April 2019


No. 003/2019
Telah terima dari DIKLAN LESTARI HANANI
Uang sejumlah Satu juta lima ratus ribu Rupiah
Untuk pembayaran Honorarium (Rp 1.500.000,-)

Rp. 1.500.000,-

Solo, 20 Mei 2019


No. 001/2019
Telah terima dari DIKLAN LESTARI H
Uang sejumlah Satu juta lima ratus ribu Rupiah
Untuk pembayaran Honorarium (Rp 1.500.000,-)

Rp. 1.500.000,-

Solo, 20 Mei 2019


2. BELANJA BAHAN HABIS PAKAI (TOTAL JUMLAH 5,670,000)

FOTO COPY DAN PENJILIDAN TRI JAYA
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 12A
Kendungan, Solo Telp. 02722 5871 235

Tanggal: 2-7-2019
Tuan: _____
Toko: _____

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga	Banyaknya Uang
96	lape 44	175	16.800
4	file	4000	16.000
2	HVS	35.000	70.000
4	Thick. photo 8w	50.000	200.000
Jumlah			302.800

Barang-barang yang sudah dibayar
Bila dapat dikur / dikurangkan

FOTO COPY DAN PENJILIDAN MITRA ABADI
Jl. Pahlawan No. 8 Kendungan Barat
Telp. 02722 5871 115

BON KONTAN
Tgl. 15 Agustus 2019

Banyak	NAMA BARANG	HARGA	Jumlah Rp.
2	Cartridge warna	232.500	465.000
Jumlah			465.000

24

Telah terima dari: *Stian Lutan*

Banyaknya uang: *Sepuluh ribu enam ratus dua puluh*

Dana membayar: *Stian Lutan, Stian Lutan, Stian Lutan, Creator has fit*

46.000 per kg.

Tembeleng Rp 100.000

5 Baso Goreng 60
 1 Nasi + Daging sapi 65
 1 TomYam ~~Vendetta~~ Soup dgn Telur
 3PP
 1 Teh Manis 15
 1 Jeruk Hangat 30

FROM PAGE
 10 SUTANE
 SOLD
 01/07/2019 00000000/0563
 12 48 01 SIII
 BUSE *5000
 AYAH *11500
 TIKET BAKAR *8500
 PULSA DULAI *2000
 40
 TOTAL *27000
 CASH *10000
 CHANG *13000
 LINDA KASIH
 KKS MANANGGA KUKA

5 Baso Goreng 60
 1 Nasi + Daging sapi 65
 1 TomYam ~~Vendetta~~ Soup dgn Telur
 3PP
 1 Teh Manis 15
 1 Jeruk Hangat 30
 170
 P3

POU PERTAMINA 44-571.17
 Jl. Pajenean (Koridor 2)
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271-852255
 PT. PERTAMINA (P.T.)
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

Aspek Pemas = 0
 Aspek Keluar = 0
 Aspek Rata = 0
 Tengg. Rata = Perkiraan
 Liter = 27.000
 Harga/Liter = Rp. 9.000
Total = Rp. 27.000

Operator = 0000
 Bill: 00000000000000000000
 BP (Koridor 2) Perkiraan
 Tengg. Keluar = 1000

PERTAMINA
SEBU 44-571.17
 Jl. Pajenean (Koridor 2)
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271 - 852255
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

Aspek Pemas = 0
 Aspek Keluar = 0
 Aspek Rata = 0
 Tengg. Rata = Perkiraan
 Liter = 27.000
 Harga/Liter = Rp. 9.000
Total = Rp. 27.000

Operator = 0
 Terimakasih dan Selamat Jalan

POU PERTAMINA
 44-571.17 (Koridor 2)
 Jl. Pajenean (Koridor 2)
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271-852255
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

Aspek Pemas = 0
 Aspek Keluar = 0
 Aspek Rata = 0
 Tengg. Rata = Perkiraan
 Liter = 27.000
 Harga/Liter = Rp. 9.000
Total = Rp. 27.000

Operator = 0000
 Bill: 00000000000000000000
 BP (Koridor 2) Perkiraan
 Tengg. Keluar = 1000

SEBU 54-633.08
 Jl. Raya Bantul
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271-852255
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

Aspek Pemas = 0
 Aspek Keluar = 0
 Aspek Rata = 0
 Tengg. Rata = Perkiraan
 Liter = 27.000
 Harga/Liter = Rp. 9.000
Total = Rp. 27.000

Operator = 0
 Terimakasih dan Selamat Jalan

CV. MISHEL TRANS
 Jl. Pajenean (Koridor 2)
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271-852255
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

INVOICE
 No. 00000000000000000000

Kepada: Dhan LH
 Telp: 0852 2909 8080
 Akumulasi: 0

Tgl: 17 Juli 2019
 Jenis Pembayaran: Cash

No	Keterangan	Qty / Time	Harga / Unit	Dugul	Jumlah
1	SEWA AVANZA	1 hari 24 jam	550.000	24 jam	550.000

Total Tagihan: 550.000.
 Tertib: Lima ratus lima puluh ribu rupiah.

CV. MISHEL TRANS
 Jl. Pajenean (Koridor 2)
 Kabupaten Bantul
 Telp. 0271-852255
 1000, 22 Nov 2019 10:00:00

4. LAIN-LAIN

Proses karya ini melibatkan ISI Surakarta sebagai penyanggah dana, bekerja sama dengan pihak Lokananta Studio dan komunitas yang selama ini bergerak bersama Lokananta. Data dan area ada di lokasi tersebut maka kebutuhan untuk observasi, pra programming, dan programming berada di area tersebut. Proses produksi karya berupa ide perancangan yang divisualkan berupa dokumen *shop drawing* (gambar kerja) berikut visualisasinya. Proses pembuatan dokumen tersebut yang membutuhkan biaya untuk realisasi ide desain.

A. Lampiran 2 Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

Susunan tim pengusul dan pembagian tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/mg)	Uraian Tugas
1	Dhian Lestari Hastuti, M.Sn/00630037501	ISI Surakarta	Desain Interior	10 jam /minggu	- Ketua - Analisis data - Verifikasi data - Alternatif desain - Menyusun laporan
2	Ahmad Fajar A, S.Sn., M.Sn./0020097207	ISI Surakarta	Desain interior	7.5jam /minggu	- Anggota - Observasi data -Programming Konsep dengan pendekatan Design Thinking -Menyusun laporan

1. Biodata Ketua Peneliti

1	Nama Lengkap	Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	197503302008122001
5	NIDN	0630037501
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Magetan 30 Maret 1975
7	E-mail	hadomiku@yahoo.co.uk
8	Mobile phone	+62 852 2909 8080
9	Alamat Kantor	Prodi Desain Interior-FSRD ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres Surakarta 57126
10	No Telepon/Faks	(0271) 647658/faks.(0271) 646175
11	Lulusan yang telah dihasilkan	10
12	Mata kuliah yang diampu	1. Teori Budaya/ Sosiologi Desain semester 3 2. Arsitektur dan Interior Nusantara/semester 1 3. Aksesoris Interior/semester 5 4. Desain Interior II/semester 4 5. Gambar Teknik/semester 2
13	Karya Desain Produk	Rajutnusa dan Rajutwastra (tas kulit kombinasi batik tulis/tenun nusantara dan konsultan Interior) • Beberapa proyek desain interior rumah tinggal dan klinik dokter di Solo
14	Dosen	Sebagai juara 2 dosen berprestasi di tingkat Institut Seni Indonesia Surakarta

A. Riwayat Pendidikan

	S 1	S 2
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Negeri Sebelas Maret	Pascasarjana ISI Surakarta
Bidang Ilmu	Desain Interior	Pengkajian Seni
Tahun Masuk-Lulus	1994-2000	2007-2009
Judul Skripsi/Tesis	Perancangan Auditorium pada Pusat Fasilitas MICE di Jakarta	Interior <i>Dalem</i> pada Rumah Saudagar Batik Laweyan di Awal Abad ke-20 Kajian Estetika
Nama Pembimbing	Drs. Ken Sunarko, M.Si. Drs. Rahmanu Widayat, M.Sn.	Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si.

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)

1	2017	Determinan Perubahan <i>Omah Mbok Mase</i> Terhadap Karakter Kampung Batik Laweyan Surakarta Tahun 2004-2015.	DILITABMAS Kemenristek Dikti	20.000.000
2	2016	Penciptaan Desain Interior Ruang Publik “ <i>Third Space</i> ” Sebagai Fasilitas Edukasi Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif	DIPA ISI Surakarta	20.000.000
3	2015	Kesesuaian Antara Desain Interior Toko dengan Rumah Pusaka Saudagar Batik Terhadap Karakter Kampung Batik Laweyan	DILITABMAS	15.000.000
4	2014	Inovasi Desain Aksesoris Interior Dengan Material Komposit Bambu Untuk Mendukung Konsep <i>Green Design</i> Berbasis Budaya di Surakarta	DIPA ISI Surakarta	5.000.000
5	2012	Struktur dan Fungsi Desain Interior Rumah Peranakan Tionghoa di Surakarta Pada Awal Abad ke-20	DIPA ISI Surakarta	10.000.000

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (juta Rp)
1.	2018	Narasumber Design Thinking dalam Pariwisata Kreatif di Desa Wisata di Solo raya dan Desa Sepakung, Kabupaten Semarang	Bappeda Provinsi Jawa Tengah	
2.	2017	Relawan Narasumber Program Ruang Berbagi Ilmu (RuBI) dari Indonesia Mengajar di Tiakur, Pulau Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya	Mandiri	-
3.	2016- 2017	Tim Ahli Penyusunan Aplikasi UNESCO Creative Cities Network (UCCN) Solo Kota Kreatif	BAPPEDA Pemerintah Kota Surakarta	
4.	2015	Tim Ahli Penyusunan Rencana Aksi daerah Ekonomi Kreatif Pemerintah Kota Surakarta	BAPPEDA Pemerintah Kota Surakarta	21.000.000
5.	2015	Panitia Indonesia Creative Cities Conference 22-25 Oktober 2015	Pemerintah Kota Surakarta dan Kementerian Pariwisata RI	3.8 M
6.	2014	Moderator Diskusi Bersama Solopos Jelang Pilkada Solo tahun 2015, Solo Menuju Kota Kreatif	Harian Solopos	-

7.	2014	Peserta Workshop Creative Cities Research oleh British Council	British Council	-
8.	2014	Desain <i>Table Lamp</i> Berkonsep <i>Ecogreen</i> Studi Kasus Boutique Hotel Rumah Turi, Solo	DIPA ISI Surakarta	5.000.000
9.	2014	Sebagai Tim Redesign konsep dan pelaksanaan renovasi Desain Interior Restoran Dapoer Bistik kerjasama dengan Yayasan Prasati Perdamaian Jakarta	Yayasan Prasati Perdamaian Jakarta	170.000.000
10	2014	Lomba Desain Batik Khas Magetan	Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kab. Magetan	-
11	2013	Narasumber Pelatihan Tata Produk bagi UMKM Surakarta	Dinas Koperasi Pemerintah Kota Surakarta	-
12	2013	Panitia Seminar Solo Menuju Kota Kreatif pada Hari Jadi Kota Solo ke-268	PEMKOT Surakarta	-
13	2013	Narasumber acara Mutiara Nusantara	Programa I RRI Surakarta	
14	2012	Tim Perumus, Penyusun, dan Presentasi Dossier Solo Kota Kreatif di Red Top Hotel Jakarta	KEMENPARE KRAF	-
15	2012	Tim Perumus Solo Creative City Networks	Dinas Pariwisata dan Budaya Pemkot Surakarta	-
16	2012	Peserta Workshop “Perencanaan Strategis Untuk Solo Creative City”	KEMENPARE KRAF	-
17	2012	Moderator FGD ‘Desa Bersih Budaya, Budaya Bersih Desa’ di Lasem, Rembang, Jawa Tengah	Dirjen Internalisasi Budaya, KEMENDIKNAS	-
18	2012	Juri Lomba Mewarnai TK-SD	Cil-Cil Craft	-
19	2011	Peserta APEID UNESCO Conference di Sultan Hotel Jakarta	UNESCO	-

D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Desain Interior Toko sebagai Pembentuk Suasana Rumah Saudagar di Kampung Batik	Panggung	Volume September 2016

	Laweyan		
2	Desain Interior “ <i>Third Space</i> ” Sebagai Fasilitas Edukasi Bagi Komunitas Menuju Solo Kota Kreatif	Prosiding Seminar Nasional	LPPMPP ISI Surakarta 24 Nopember 2016
3	Komposit Bambu sebagai Inovasi Material dan Desain Aksesoris Interior yang berbasis Green Design dan Budaya di Surakarta	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Seni	Volume 6 Nomor 2 Desember 2015
4	Kedudukan Dalem Pada Program Ruang Rumah Indis Saudagar Batik Laweyan di Awal Abad ke-20	Jurnal Penelitian Aycintia, LPPMPP ISI Surakarta	Volume 6/Nomor 2/2014
5	Struktur dan Fungsi Desain Interior Rumah Peranakan Tionghoa di Surakarta pada Awal Abad ke-20	Jurnal Pendapa, Prodi Desain Interior ISI Surakarta	Volume 3 /Nomor 2/ Desember 2012
6	Solo, Kota Budaya Menuju Kota Desain, Bagian Dari Jaringan Kota-Kota Kreatif UNESCO	Prosiding Seminar Nasional ‘Perguruan tinggi Seni Dalam Era Ekonomi Kreatif’	ISI Press bekerjasama dengan Program Pascasarjana ISI Surakarta Desember 2012
7	Status dan Identitas Saudagar Batik Laweyan pada Interior Dalem Indis di awal Abad ke-20	Dewa Ruci Pascasarjana ISI Surakarta	Volume 7 No. 1/ Juli 2011

E. Pemakalah Seminar Ilmiah (Presentation) Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Tempat
1	Pemakalah International Conference on Art, for Technology, Science, and Humaniora di ITB, 30 November 2018	Revitalization on Interior Design Omah Mbok Mase Laweyan as a Creative Tourism Destination with a Significant Approach	FSRD Institut Teknologi Bandung
2	Narasumber dalam Workshop Pembentukan Jejaring, Poros Solo-Bandung dalam Rangka Inisiasi Terwujudnya Jejaring Kota Kreatif dan Ekonomi Kreatif Indonesia, 25 Maret 2015	Solo Raya Kreatif	Gedung Tawang Praja, Kompleks Balaikota Surakarta
3	Seminar Nasional “Perlindungan Hukum Terhadap Ekonomi Kreatif dalam Menyongsong ASEAN Economic Community 2015”, 29	Solo Kota Kreatif sebagai Wujud Nyata Menghadapi Masyarakat	Auditorium Universitas Sebelas Maret Surakarta

	Nopember 2014	Ekonomi ASEAN 2015	
--	---------------	-----------------------	--

D. Pengalaman Workshop Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul Workshop	Tahun	Waktu	Penyelenggara	Dana
1	<i>Design Thinking Workshop</i>	2016	52 jam	Desain Interior ISI Yogyakarta dan <i>Hochshule Hannover University of Applied Sciences and Arts</i>	Mandiri
2	<i>Design Thinking Bootcamp</i>	2018	48 jam	Goethe Institut bekerjasama dengan ISI Surakarta	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Laporan Penelitian Artistik tahun 2019.

Surakarta, 30 Oktober 2019

Ketua Peneliti

Dhian Lestari Hastuti, S.Sn., M.Sn.
NIP.197503302008122001

2. Biodata Anggota Peneliti

1	NamaLengkap	Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn
2	JenisKelamin	Laki-laki
3	JabatanFungsional	Asisten Ahli
4	NIP	1972092020050011001
5	NIDN	0020097207
6	TempatdanTanggalLahir	Surakarta, 20 September 1972
7	E-mail	leahfajar@yahoo.com
8	Mobile phone	081390334332
9	Alamat Kantor	Jalan Lingkar Utara Mojosongo, Jebres, Surakarta 57126
10	No Telepon/Faks	(0271) 638974, 647658 / Fax. 638974
11	Lulusan yang telahdihasilkan	
12	Mata kuliah yang diampu	Gambar Teknik
		Desain Interior 2
		Tata laksana Proyek dan Teknik Presentasi
		Mebel 2

F. RiwayatPendidikan

	S 1	S 2
NamaPerguruanTinggi	Universitas Sebelas Maret, Surakarta	Institut Seni Indonesia Surakarta
BidangIlmu	Seni Rupa- Desain Interior	Pengkajian Seni
TahunMasuk-Lulus	1991-1999	2009 - 2014
JudulSkripsi/Tesis	Perencanaan Desain Interior Graha Busana dan Mode di Surabaya	Penerapan Konsep Syariahpada Desain Interior Hotel (Studi Kasus: PHI Semesta Heritage Hotel and Convention, Semarang)
Nama Pembimbing	Drs. Djoko Panuwun	Prof. Dr. Santosa M.Mus, MA, Ph.D

G. PengalamanPenelitianDalam 5 TahunTerakhir

No	Tahun	JudulPenelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)
1	2016	Desain Tata Display Rehabilitasi DesainInterior Pasar Gede Hardjonagoro Sisi Barat (PasarBuah) di Surakarta	Penelitian Dosen Pemula DIKTI	10.000.000
2	2017	Desain Interior Pasar Gede Hardjonagoro sebagai Destinasi Pariwisata yang Merepresentasikan	Penelitian Dosen Pemula DIKTI	10.000.000

		Rumah Budaya di Kota Solo		
3	2017	Karya desain dengan judul <i>Rehabilitasi Area Penjualan Buah</i> dengan media artpaper, dengan ukuran A3, 2017, dipublikasikan di Pameran Internasional Gatra Nusantara di UNIMAS Art Gallery Malaysia, 27-29 September 2017	Mandiri	-
4	2018	Studi Ergonomi dan Aksesibilitas pada Desain Mebel di SLB Autis AGCA Centre Surakarta pada	Penelitian Dosen Pemula	17.625.000

H. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (jutaRp)
1	2014	Pameran Karya Desain dalam <i>Spirits of The Future: Art For Humanizing Civilization</i> , Festival Kesenian	Mandiri	
2	2016	Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan untuk Memenuhi Kebutuhan Asesoris Interior Hotel	Hi Link tahun ke 1	
3	2016	Mentor workshop lukis kaca wayang beber dalam Pameran <i>Wiwara Matra Wayang Beber</i> di Bentara Budaya Jakarta		
4	2017	Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan untuk Memenuhi Kebutuhan Asesoris Interior Hotel	Hi Link tahun ke 2	
5	2017	Narasumber Dialog Interaktif “ <i>ISI Menginspirasi</i> ” di RRI Surakarta	Mandiri	
6	2018	Pemakalah dalam Seminar Nasional berjudul <i>How to be the Winner in Global Market for Indonesian Designer</i> , 8 Desember 2018		

I. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Penataan Zoning Interior Rumah Pajang Upaya Mengoptimalkan omzet Hasil Kerajinan Logam di Tumang, Boyolali	Dewa Ruci	Vol. 6/ No.1/2009
2	Desain Interior Hotel Syariah	Jurnal	

		Program Studi Interior, Pendopo	(vol.5/ No.2/ 2014) ISSN.20868138
--	--	------------------------------------	--------------------------------------

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Laporan Penelitian Artistik (penciptaan seni).

Surakarta, 30 Oktober 2019

Anggota Peneliti

Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020097207

